CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines

1941
le wargame du championnat

maitrisez
Stormbringer!

TOUT
sur l' Appel de Cthulhu

210 FB- 8 FS- $ can 5,5

M 3168 - 54 - 30,00 F

3793168030008 00540



PORTRAIT DE FAMILLE



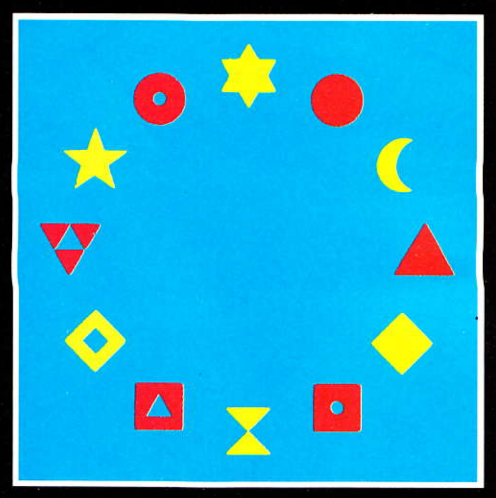
Des Jeux Ouverts Sur L'Infini...


KINGS

Fief 2

ZARGOS

YOM KIPP

EURO


SAMOURAÏ

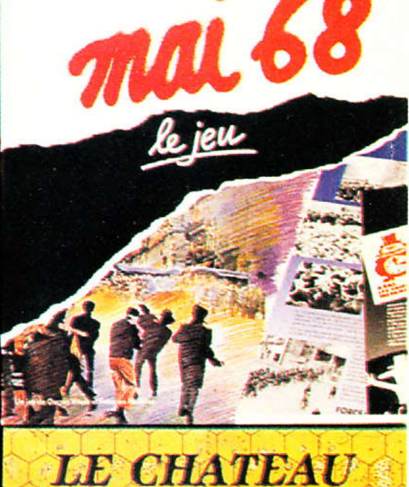
COLONISAT

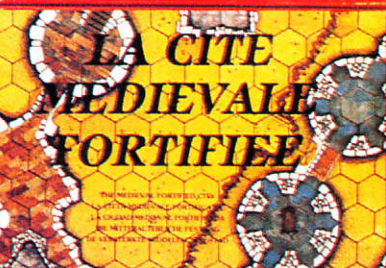
GAMES

Dragon Noir

Cry Havoc
CRY HAVOC

SIEGE
SIEGE

OKINAW

mai 68
le jeu

LE
BIG
HORN

LA CITE
MEDIEVALE
FORTIFIEE



CRITIQUES, ARTICLES & AIDES DE JEU

- ▲ Épreuve du feu: Ars Magica — *Le nouveau jeu à la mode pour les magiciens.* — 40
- ▲ Portrait de famille: L'Appel de Cthulhu — *Le jeu aux multiples suppléments.* — 68
- ▲ Profession: Voleur d'âmes — *Où comment bien jouer à Stormbringer.* — 74
- ▲ Devine qui vient dîner: Goferfinker — *Le pays des Gnobelains.* — 78
- ▲ Poster: la carte du pays de Goferfinker — *En couleurs typiquement goferfinkriennes.* — 51
- ● Yom Kippour — *Faire du neuf avec du vieux. Un jeu Eurogames.* — 97
- ● Okinawa — *Faire du neuf avec du vieux. Un jeu Eurogames.* — 98
- ● Little Big Horn — *Faire du neuf avec du vieux. Un jeu Eurogames.* — 99
- ● Blue & Gray — *Le petit oublié du dossier Guerre de Sécession.* — 100
- ● Sur un plateau: Fortress America — *Les Nicaraguayens envahissent les USA. Pourquoi pas?.* — 101

1941: LE WARGAME EN ENCART

- ● Carte du jeu — *Pour poser les pions.* — 52
- ● Règle & pions — *Un jeu GDW traduit par Frank Stora.* — 90

SCÉNARIOS

- ▲ Athanor: Panoplie pour un rocker — II
  Malheur! Où est passé la tenue d'Elvis?
- ▲ L'Appel de Cthulhu: Une visite au zoo — VI
  Lorsque le règne animal vient à l'aide du règne humain.
- ▲ AD&D niv. 11: L'armée morte — IX
  Vous nous l'aviez demandé: haut niveau, salles, monstres et trésors.
- ▲ Simulacres S.F.: Dans la grisaille et le sang — XII
  Space opera dur adaptable à de nombreux jeux de S.F.
- ● Cry Havoc: Pour l'amour d'Edith — 102

RUBRIQUES

- ■ Nouvelles du Front — *Calendrier, clubs, nouveautés, fanzines...* — 6
- ■ Kroc-le-bô — *BD de Chevalier-Ségur.* — 32
- ■ Têtes d'Affiche — *Les nouveaux jeux déballés.* — 34
- ◆ Métalliques — *Les nouveautés en figurines* — 84
- ■ Inspi bouquins — *Nouvelles de la science-fiction.* — 86
- ■ Inspi BD — *Des BD pour jouer.* — 88
- ■ Ludotique — *Wargames et jeux d'aventure sur ordinateur.* — 104
- ■ Petites annonces — *Petites annonces!* — 106
- ■ Couverture — *Franz Auberlet.*

Notre **bulletin d'abonnement** se trouve en page 16. Ce serait dommage de ne pas en profiter.

ropos des jeux cités en référence dans scénarios: Athanor est édité par Siroz ductions, L'Appel de Cthulhu par Jeux cartes sous licence Chaosium, Règles ncées de Donjons et Dragons pour le nent par Transecom sous licence TSR, ulacres par Casus Belli.

rédaction n'est pas responsable des nuscrits ou des dessins non sollicités. De documents ne sont pas retournés.

CASUS BELLI N°54. Publié par Excelsior Publications, 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08 - Tél: 40.74.48.48. Périodicité: bimestrielle. Dépôt légal: 4e trimestre 1989. N°8600977. Commission paritaire N°63.264. Copyright CASUS BELLI 1989. DIRECTION ADMINISTRATION. Président-Directeur Général: Paul Dupuy. Directeur Général: Jean-Pierre Beauvalet. Directeur de la publication: Paul Dupuy. Directeur Financier: Jacques Béhar. Directeur Marketing et Commercial: Francis Jaluzot. Directeur des Etudes: Roger Goldberger. Directeur Commercial Publicité: Stépahne Corre. Directeur du département télématique: Michel Brassinne. RÉDACTION. Rédacteur en chef: Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal. Coordination wargame: Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction: Agnès Pernelle. Maquette: Agnès Pernelle, assistée de Christophe Bouillet et Jean-Marie Noël. Secrétariat: Valérie Tourre. Illustrateurs: Franz Auberlet, Rolland Barthélémy, Frédéric Blanchard, Didier Guiserix, Patrick Durand-Peyrolles, Thierry Ségur, Stéphane Truffert, Pierre-Olivier Vincent. SERVICES COMMERCIAUX. Abonnements et Numéros antérieurs: Susan Tromeur. Vente au numéro: Jean-Charles Guerault, assisté de Nadine Mayorga. Réassorts et modifications: Terminal E 91. Téléphone Vert: 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures: Valérie Lahanque. PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard - 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08. Tél: 40.74.49.06. Excelsior Publications S.A., capital social: 2.294.000 F, durée 99 ans. Principaux associés: M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimerie SAIT- Tél: 30.50.40.90.

CALENDRIER



Et voilà. Depuis quelques numéros qu'on sortait à l'heure, notre hors-série Simulacres nous a remis en retard («comme au bon vieux temps» diront les nostalgiques,...). Mais n'insistons pas. Goferfinker prend sa véritable dimension dans ce numéro (c'est toujours un plaisir de travailler avec Patrick Durand-Peyroles), et se concluera dans CB 55. Un lieu à l'atmosphère tendue, où il va forcement se passer des choses. Pour le Championnat de France de Wargame 90, nous avons testé et choisi 1941, de GDW. Nous aurions bien voulu alterner une manche sur 1940, une sur 41, mais le premier ne se prête pas aux exigences d'un tournoi... Bon, on vous laisse. Il faut aller préparer le prochain Casus, si on veut qu'il sorte bien le 17 janvier. Surtout avec les fêtes, qu'on vous souhaite bonnes. Et n'abusez pas de la Schtoob Rigoule.

Joe Casus et Annabella Belli

présent

France

25 novembre

A partir de 14h, des joueurs dispersés dans plusieurs villes de France joueront en **simultané sur Okinawa**, un jeu Eurogames. Le suivi des parties et les comptes rendus seront effectués grâce au serveur 3615 Akela. Les villes participantes pour le moment sont Limoges, Nancy, Dijon et Paris.

Nancy

25/26 novembre

Après le succès des **Joutes du téméraire** de l'an passé, l'ESSTIN (Ecole Supérieure des Sciences et Technologies de l'Ingénieur de Nancy) renouvelle sa convention au Palais des Congrès de Nancy. Une originalité: des entreprises de la région s'affronteront sur le jeu de plateau Krystal. Au programme le samedi: 2e Coupe de France Stormbringer, Maléfices et RuneQuest. Le dimanche: James Bond et Star Wars. Le week-end entier: une campagne Amirauté, un tournoi Auerstaedt, un tournoi sur les jeux de plateau Full Metal Planète, Excalibur et La fureur de Dracula. Renseignements et inscriptions: Cercle des élèves de l'ESSTIN, Parc Robert Bentz, 54500 Vandœuvre. Tél: (16) 83.50.33.12.

Limoges

25/26 novembre

Le **salon annuel des jeux de simulation** à Limoges accueillera de nombreux joueurs désirant découvrir de nouveaux jeux, mais aussi des créateurs. Comme ceux de Animonde, Aux armes citoyens, Athanor, Berlin XVIII, Bitume, les Divisions de l'Ombre, Full Metal Planète, Hurlements, Koros (Universom), Mega, Parsec Prédateur, Rêve de Dragon, Simulacres. Il n'y aura pas que des jeux de rôle mais aussi de nombreux jeux de plateau (Abalone, Awélé, Ludodélire), wargames (Eurogames, jeux «locaux») et figurines (Miniathèque, Citadel). Le lieu de rencontre est le Centre culturel et social municipal Jean Moulin, à Beaudreuil (au nord de Limoges). Derniers renseignements auprès des organisateurs: la Compagnie Grise (55.37.63.61) ou l'A.B.D.L. (55.34.54.23) et non pas La Lune Noire comme les facétieux organisateurs nous l'ont d'abord laissé croire.

Brest

25/26 novembre

Ce week-end sera le temps fort pour les simulateurs du **2e salon du jeu** étalé du 18 novembre au 3 décembre. Organisation: MPT de l'Harteloire, avec le concours des Chevaliers de l'Hermine et la Guilde de Bretagne. Tél: (16) 98.46.07.46.

Massy

26 novembre

Etrange spectacle que celui qui va se dérouler à 15 h à la Maison Guyot, 18 rue Gabriel Péri, 91 Massy. Pascal Quere (conteur) et Brice Farchi (meneur de jeu) vont se produire avec douze joueurs sur une scène de théâtre, devant un public témoin de l'action. L'aventure les entraînera dans le monde des Mille et Une Nuits. **Jeu de rôle ou théâtre?** Tél: (1) 69.20.57.04.

futur

Paris

1er décembre/Noël

Un **killer** est organisé par le magazine Griffes, l'association les jeux de lames, Casus Belli et Jeux Descartes. Le thème: espionnage au Moyen-Orient. Inscriptions: (1) 47.93.23.17. ou écrire à Griffes, 5 av. du Parc, 95033 Cergy Pontoise Cedex.

France

1er décembre/1er février

La Guilde des Maîtres organise un **concours de scénarios** sur tous les JdR de super-héros. Prix: 100 F et 1 an d'abonnement au zine. Adresse: La Guilde des Maîtres, Michael François, 11 rue du jeu d'arc, 02290, Vic s/Aine. Tél: (16) 23.55.76.72.

Rolle (Suisse)

2 décembre

La **Convention de Rolle** n'aura pas lieu cette année dans le château (dommage), mais dans la salle communale, qui est juste à côté. En dehors des parties ouvertes, il y aura un tournoi de l'Appel de Cthulhu et surtout le premier tournoi suisse officiel de Supergang. Début des réjouissances samedi à 14h, jusqu'à dimanche matin. Renseignements: François Suter, 4 rue Prévost-Martin, 1205 Genève, Suisse. Tél: (de Fr: 19 41), (de S: 0) 22 20 82 08.

Hénin-Beaumont

3 décembre

Journée naine du jeu par les Nains des Beaux Monts. MJC rue de l'Abbaye, 62210 Hénin-Beaumont. Tél: (16) 21.20.-06.48.

Cannes

3 décembre

Les Trois Cercles organisent leur **2e tournoi d'hiver** avec Ashanti pour RuneQuest (matin) et La cathédrale de silicone pour Cyberpunk (après-midi). Lieu: MJC Picaud, 23 avenue du docteur Picaud. Tél: (16) 93.47.-56.06.

Barcelone

8/9/10 décembre

Les Journées de Jeux de Statégie, Simulation et Rôle (JESIR 89) se dérouleront au centre civique «Cotxeres de Sants», C/ Sants, 79-81 Barcelone, de 10h à 21h (entrée 300 pts, ou 500 pts pour les 3 jours). Au programme, des tournois officiels sur El Senor de los Annilos (voir What's your game?) et les grands classiques du jeu de

rôle; Circus Maximus; figurines 15 mm (règles WRG 7), Russian Campaign, et un jeu de plateau Movie. Plus de renseignements, en espagnol, auprès de Ludo-centre: (de France: 19 343), (d' Espagne: 93) 317 40 38.

Montigny le Bretonneux

9 décembre

Le club des Polymorhes Aventureux organise un **tournoi de jeu de rôle** sur Star Wars, AD&D et Stormbringer. Rendez-vous à partir de 14h à la M.Q. Louis Jouvet, Centre commercial de la Sourderie, 4 place Jacques Cœur. Tél: (1) 30.64.05.76.

Lorient

9/10 décembre

Le club Les Jongleurs de l'Imaginaire et la Guilde de Bretagne organisent **une rencontre régionale de jeux de simulation** à la maison du Moustoir (derrière le stade) à Lorient. Au programme: jeux de rôle, de plateau, d'Histoire, des forums, des figurines, un espace «grandeur réelle» et le 4e congrès de la Guilde. Contact: Les Jongleurs de l'Imaginaire, Maison du Moustoir, 56100 Lorient ou Guilde de Bretagne, 9 rue de la Paillette, 35000 Rennes.

Chamalières

10/11 décembre

Le **3e trophée Vercingétorix** et Coupe de la ville de Chamalières aura lieu dans la salle du Carrefour Europe, avec le soutien de la Fédération Française de Jeu d'Histoire et du Comité de la Coupe de France. On jouera sur la règle Charges pour 25 mm, en période Antique Médiévale. Renseignements en échange d'une enveloppe timbrée à l'A.J.C., 11-13 rue des Saulées, 63400 Chamalières.

Joué-les-Tours

16 décembre

L'Ordre onirique des chevaliers d'argent organise un **concours de peinture de figurines** en trois épreuves: temps illimité, temps limité figurine imposée, temps limité figurine libre. Le lieu: centre social de Morier de Joué-les-Tours. Renseignements avec enveloppe timbrée à O.O.C.A., 10 rue Jules Ferry, 37300 Joué-les-Tours.

Lorient

16/17 décembre

Le Korrigan Maquettes' Club organise une **expo-concours de maquettes et de figurines** au Palais des congrès de Lorient. Renseignements: M.J.C., 133 rue Beauvais, 56100 Lorient. Tél: (16) 97.84.82.85.

Roanne

16/17 décembre

Le Troll bossu, en collaboration avec le CARMU, GAEL et la fédération Sud-Est ludique, présentent **L'Espace Ludique Roannais**. Le lieu: le lycée Jean Puy, au centre ville. Les renseignements: José Gonsalvez (CARMU) au (16) 77.68.48.26. ou Le Troll bossu, FMJT, 27 rue Chassain de la Plasse, 42300 Roanne.

Lille

16/17 décembre

Les Alchimistes débonnaires, club de l'ENSCL, organise leur **2e tournoi** à la MJC de saint André. On jouera avec 4 joueurs et 1 meneur sur AD&D, AdC, Stormbringer, RuneQuest, Maléfices et Marvel. Contactez Lionel Dias ou Catherine Paillat au (16) 20.43.43.43 poste 5239 ou (16) 20.67.04.53.

Lorraine

27/31 décembre

Comme chaque année, les courageux des **Migrations barbares** pourront marcher et monter à cheval dans la neige. Cette année les vikings sont à l'honneur. Tous renseignements, inscriptions et tarifs aux Semaines de l'Hexagone, Noir solitaire, 37 rte Nationale 55200 Lérouville. Tél: (16) 29.91.34.88.

France

1990

Après les Migrations barbares, Highlander, la Guerre du Feu... les Semaines de l'Hexagone organise **les Berserks ou «comment être assis à la droite d'Odin»**. Renseignements auprès de Thierry au (16) 29.91.34.88 ou bal Ming sur 3615 Akela.

Viroflay

6/7 janvier

Le 20 naturel vous convie à son **5e tournoi de jeux de rôle**. Le 6, rencontre avec des professionnels du jeu, tournoi de Full Metal Planète et bourse d'échange. Le 7, tournoi avec Animonde, Cthulhu, Athanor (ou Berlin XVIII), Bitume, D&D, JRTM, Légendes de la Table Ronde, RuneQuest et Whog Shrog. Pour tous renseignements, envoyer une enveloppe timbrée à 20 naturel, 8 rue Galliéni, 78220 Viroflay. Inscriptions closes le 22 décembre, limitées à 100 places.

Hénin-Beaumont

4 février

3e joutes ludiques naines par les Nains des Beaux Monts. Au programme: Empire galactique, Cthulhu, Stormbringer et AD&D. MJC rue de l'Abbaye, 62210 Hénin-Beaumont. Tél: (16) 21.20.06.48.

Le Creusot

10/11 février

L'Oeil du Destin organise le premier **Challenge du Destin** sur AD&D1, Maléfices et Star Wars. renseignements auprès de François Dionnet au (16) 85.78.75.88 (heures de bureau).

Vitrolles

10/11 Février

Mais oui, c'est reparti pour le **Jet d'Or 90** (5e édition), la mega-convention qui chaque année envahit le lycée Mendès-France pour la plus grande joie des visiteurs venus parfois de fort loin. En affinant les méthodes de classement, le Jet d'Or perpétue son système original permettant de jouer des manches du tournoi jeu de rôle en semi-réel (contemporain et médiéval), le choix des jeux de la compétition devrait d'ailleurs s'est encore élargi. Et en parallèle sont prévus un tournoi de jeu de plateau (Blood Bowl, etc.) et un autre de Diplomatie. Qui plus est, Rivages Lointains, association marseillase responsable des grandeur-natures, y ajoutera une murder-party et un killer géant. Ca va chauffer entre les stands. Enfin, la partie débat prendra place à un moment plus propice, c'est-à-dire le samedi soir, entre le tournoi, un spectacle surprise et les parties nocturnes. Et si vous avez sommeil ou faim, ravitaillement et hébergement sont prévus (50F la nuit, et dans de bons hôtels, merci de prévenir dès que possible). Inscription, réservations et renseignements: MPT, Centre culturel G. Sand, BP 151, 13744 Vitrolles cedex. Tél.: 42 89 80 77.

Nantes

24/25 février

En 84, la 1ère journée des jeux de simulation ouvrait ses portes à Nantes, et depuis six ans, les clubs nantais récidivent. L'entrée est toujours gratuite et à l'initiative des organisateurs, cette manif est devenue un véritable carrefour de rencontre entre clubs, vieux routards et nouveaux joueurs, public et initiés. Jouer... c'est ce que proposent les divers espaces thématiques, animés par les membres de l'équipe ou les auteurs eux-mêmes. Mais vous pouvez aussi discuter lors des tables rondes et débats, découvrir les coulisses du grandeur-nature, ou admirer un Circus Impérium géant et zinzin.
Les clubs de la région nantaise qui ne seraient pas déjà en contact avec les organisateurs sont invités à les joindre, cette **Manu** est aussi la leur. Pour en savoir plus: Philippe Amoros, 25 rue du bourg neuf, 44000 Nantes

Paris

7/16 avril

Le **5e Salon National des Jeux de Réflexion** est prévu pour Pâques de l'année prochaine.

Cannes

14/15 avril

Le **2e week-end ludique des**

passé

Paris
Forum ludographique

En plein Forum des Halles s'est tenu du 28 octobre au 4 novembre, le 1er Forum International des Ludographes, dans les locaux, très design mais vite pleins, de la Maison des Associations. Il couvrait les divers aspects du jeu de réflexion et de simulation, et reçut 50 000 visiteurs, souvent amenés par Dame Hasard. La Mairie de Paris semble intéressée par cette expérience, dirigée vers le grand public et l'initiation.


ph Philippe Blanchot

Qu'est-ce qu'un ludographe (ne pas confondre avec ludologue)? C'est un polygraphe spécialisé dans le jeu, une personne qui crée sur des matières ludiques. Les fondateurs du FIL sont des journalistes ou des créateurs professionnels, comme Pierre Berloquin (premier ludographe en titre), Jean-Jacques Bloch, Roland Lecont, Richard Lewy et Bernard Myers.

La semaine a été placée sous le signe de l'hexagone... d'Abalone, le dernier né des grands classiques du jeu de réflexion. C'est ainsi que toute la semaine, sur les stands de Casus Belli (où Simulacres a fait un tabac, merci aux membres du FdL pour les démos), de Jeux & Stratégie, de Jeux Actuels, Games, Socomer, ou des associations comme Belphégor et le Fer de Lance, professionnels et amateurs se sont affrontés en poussant les boules noires et blanches d'Abalone. Sauf chez Ludodélire, dont le stand était submergé par les amateurs de Tempête sur l'échiquier qui a laissé pantois plus d'un joueur d'échec classé.

L'animation était assurée par 80 étudiants (et étudiantes) de DTA Evry-Créteil. Une manifestation ouverte, qui a déjà inspiré de nombreux projets pour l'an prochain.

Transludie
France sur Boite-à-lettre...

L'association de jeu par correspondance Transludie a fêté dignement son dixième anniversaire dans le cadre prestigieux d'un château du XVIIIe siècle; une nuit du jeu y a réuni une cinquantaine de membres venus de toute la France pour l'occasion. Ceux qui n'ont pu se déplacer se sont consolés en se mesurant dans un jeu original, Laserbowl, créé pour l'événement et qui a vu s'affronter 160 participants. Depuis sa naissance en 1979, Transludie a adapté à la correspondance plus de 50 jeux différents, allant du wargame au jeu de réflexion en passant par le jeu diplomatique et plusieurs créations spécialement conçues pour le jeu par correspondance: Strategy, Galaxy, Landquist, Dynasty..., a organisé 430 parties différentes rassemblant plus de 2850 joueurs, et regroupe en permanence de 160 à 200 joueurs qui s'affrontent dans un championnat de France de jeux de réflexion par correspondance, et a régulièrement publié Fair-Play, bulletin d'information et de liaison de l'association. On leur tire notre chapeau!

Les Mureaux
IIIe Apocalypse

C'était, pour les Loups de l'Apocalypse, la troisième édition de leur tournoi multi-jeux de rôle annuel. Cette manif a pris une bonne vitesse de croisière puisqu'elle a attiré 106 participants, largement récompensés. Elle ne se limitait pas à la compétition, et proposait des démos (les auteurs des Divisions de l'Ombre étaient là) et un court spectacle théatral, intitulé «La Guillotine». Bonne idée, les joueurs constituant un public visiblement amateur de jeu d'acteur... Patron, remettez-nous la même chose, l'an prochain...

Var
Arthur d'outre-monde

L'antenne varoise de l'association Amphère a organisé son premier semi-réel fin septembre à Aups, dans le Var. En 664 apr. J.-C. tout le monde sait qu'Arthur est mort, et pourtant on parle de son retour. Les Saxons ne voient pas cela d'un bon œil, ni les dames du lac, qu'il avait trahies en se convertissant. Mais Merlin est décidé à faire revenir son protégé, et il a des alliés, volontaires ou... involontaires. En fin de compte, Arthur reviendra. Malgré Morgane mais sans Excalibur, qu'il devra retrouver... au prochain épisode.

Deux images extraites du véritable petit roman-photos que nous avons reçu.
Photo Amphère

Colleville
Sujet libre

Week-end de jeu non-stop chez les Chevaliers de Ludivine, les 14 et 15 octobre derniers. Après 20h dédiés aux divers jeux, les participants ont passé leur dimanche après-midi sur un tournoi de jeu de rôle original. En dehors du thème médiéval du scénario, chevaliers oblige, aucune règle n'était imposée aux meneurs de jeu, à part «donner le meilleur d'eux-mêmes». D'ailleurs, si vous êtes toujours à la recherche de scénarios, vous pouvez obtenir le leur pour 30F en leur écrivant (voir leur adresse en fin de rubrique).

Paris
La Villette

Apparition homéopathique du jeu de simulation au Salon européen des Jeunes, des Sports et des Loisirs, début octobre. Un espace animé par Stratégos était dévolu aux grands classiques, et un autre aux grandeur-natures, animé par Paradoxes.

Douais
Oups

Le programme était alléchant: la nuit du jeu devait précéder une foire-exposition et un colloque sur le thème d'une fédération nationale. Mais l'objectif de la Guilde Flandre-Artois était peut-être trop ambitieux; des vices d'organisation comme le manque de relance des invitations, et le désintérêt conséquent, ont engendré une manifestation fantôme. Présentes, les récentes Fédération du Sud-Est et Guilde de Picardie s'interrogeaient sur le but précis de leur venue. Les Bruxellois de l'association Live Master bouillonnant d'activité, repartirent dans la nuit. Dommage. La convention restera-t-elle au stade de rêve de la GFA? Cela dépend de l'intérêt et du soutien du milieu. Tout reste à faire...

Caen
Forum du Jeu, deuxième!

C'est toujours dans le cadre sans concurrence de la Salle de l'échiquier, du château de Caen, qu'a eu lieu le deuxième Forum du Jeu, organisé les 11 et 12 octobre par l'association Les Chimères. Les tables se répartissaient pour moitié entre un tournoi multi-jeux et des tables de démos, qui n'ont pas désempli. On a pu voir, en avant-première, des parties de Alter-Ego, et de Aristo (le nouveau jeu de plateau de Philippe «Fief» Mouchebœuf); et jouer avec Jean-Luc Bizien à Hurlements.

Le samedi soir, un grandeur-nature organisé par Balanoï emmenait les participants à la rencontre de Cthulhu dans les champignonnières embrumées... Bref, l'ambiance était bonne, et d'après notre envoyé spécial Tristan Lhomme, la manifestation a drainé entre 800 et 1000 joueurs mais aussi simples visiteurs.

Compiègne
Au rendez-vous des amis

La Guilde de Picardie a profité du 11 novembre pour faire sa première convention. A côté des démos et initiations, on pouvait aussi participer à des avant-premières avec les auteurs, comme In Nomine... de Croc, ou Alter Ego (les auteurs venaient de Marseille!), ainsi que Les Divisions de l'Ombre ou encore un jeu inédit, Akasha, crée dans le club de Laon. Et puis surtout on s'est beaucoup réunis, on a beaucoup discuté, ce qui était un peu le but de la manœuvre. Le président de l'ACF (voir plus loin dans ces pages) était venu officialiser l'entrée de la Guilde dans l'Association Française des Clubs. On rencontrait d'ailleurs des clubs voisins, comme Noisy-le-Grand ou Tremblay en France, mais aussi des moins voisins comme ceux de Lille ou Avon... Une manif sympa et constructive.

Et si vous voulez les contacter:

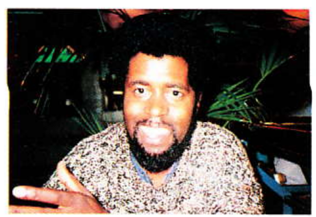
- **Association Transludie**, 148 rue de la Roquette, 75011 Paris. Tél.: (1) 43.70.83.84.
- **Les Loups de l'Apocalypse**, Association des jeunes de la Région Mantaise, 4 rue des près, Arnouville-les-Mantes, 78790 Septeuil. Tél.: (1) 30.93.99.39.
- **Amphère**, 12 rue des écoles laïques, 34000 Montpellier. Tél.: (16) 67.66.31.10.
- **FIL**, 36 rue Sedaine, 75011 Paris. Tél.: (1) 47.00.70.32.
- **Les Chevaliers de Ludivine**, 76400 Colleville.
- **Association Les Chimères**, 151 rue Caponière, 14000 Caen. Tél: (16) 31.86.51.75. Lieu de réunion: MJC de la prairie, av Albert Sorel, Caen, le vendredi à 20h30.
- **Guilde Flandre-Artois**, 38 rue de la boucherie, 59500 Douai. Tél.: (16) 27.98.99.88.
- **Guilde de Picardie**, ESC Compiègne, 6 av Thiers, 62200 Compiègne. Contacts locaux: Compiègne, Olivier au (16) 44 40 22 63; Senlis, Olivier (pas le même, eh!) au (16) 44 54 74 05, et dans l'Aisne, François au (16) 23 24 50 33.

What's your game?

GENCON 89

Cyber-age

La GenCon — l'une des deux grandes conventions américaines, avec Origins — s'est déroulée cette année encore à Milwaukee, du 10 au 13 août derniers. Le programme était particulièrement alléchant avec ses 1000 parties et séminaires en tous genres.
Une fois acquitté un droit d'entrée de 5$ (15$ si vous vouliez jouer), vous côtoyiez des personnalités du jeu américain, comme Dave Arneson (co-créateur de D&D), Greg Stafford (Chaosium) ou le duo de DragonLance Weis/Hickman. Les invités d'honneur de la convention, dont Mike «Cyberpunk» Pondsmith, ont en outre animé nombre de débats et séminaires.



Mike «Cyberpunk» Pondsmith.

Sur le stand TSR, on remarquait surtout la nouvelle édition «confidentielle» de DragonQuest. La foule se pressait autour des stands hétéroclites de Games Workshop. La firme anglaise semblait prête à tout pour améliorer son image de marque, qu'une politique commerciale mal perçue avait quelque peu ternie. La joyeuse équipe de Chaosium proposait aux visiteurs une «bat-free-zone» (zone sans chauve-souris!) et les plus courageux ont même pu serrer le tentacule de quelques viscosités cthulhiennes! La batmania ne causait pourtant pas tant de ravages puisque, chez Mayfair Games (qui s'est récemment désolidarisé de Pacesetter après le «naufrage» de cette société) le jeu de rôle Batman restait relégué dans un coin.



Courageux, hein?



Jeff « Spelljammer» Grubb.

Cette année, éditeurs et joueurs d'outre-Atlantique vouaient leurs faveurs à des jeux comme Cyberpunk. C'est ainsi que Shadowrun a vu le jour. FASA n'a cependant pas voulu reproduire ce qui existait déjà. Jordan Weisman a d'ailleurs déclaré qu'il n'avait jamais été question de sortir une «copie de plus» (me-too-game). La firme annonçait également une foule de produits alléchants pour BattleTech... mauvaise nouvelle pour l'argent de poche de la jeunesse américaine! Steve Jackson continue à exploiter le filon GURPS (voir Têtes d'affiche), mais envisage aussi de produire un jeu de genre Cyberpunk. De son côté, GDW mise tout sur Space 1889.
A l'ombre des «grands» obnubilés par la SF, il existe encore de petits éditeurs avec des jeux médiévaux-fantastiques de qualité, comme Bard Games avec Talislanta et — surtout — Lion Rampant qui produit l'excellent (et trop peu connu) Ars Magica.
Du côté des magazines, Spacegamer connaît aujourd'hui une seconde jeunesse grâce à 3W (les Murphy's Rules sont toujours aussi désopilantes!). Et la publication de la revue Gateways, suspendue, devrait reprendre en mars prochain.
Gary Gygax n'est pas venu cette année. De mauvaises langues prétendent qu'il s'est réfugié du côté de Lake Geneva, car la firme New Infinites connaîtrait quelques difficultés. Dans son dernier livre, il révèle néanmoins les secrets pour devenir un «Master of the game».
Echo des séminaires: alors que Gygax prône le retour aux «jeux de rôle à l'ancienne», de nombreux concepteurs s'orientent dans de nouvelles directions et tentent de trouver ce que sera le «jeu de rôle de demain»: un jeu qui privilégiera le vécu des joueurs, tout en jetant un pont entre l'élite minoritaire des simulateurs et le grand public. Si ces recherches aboutissent, le jeu de rôle connaîtra peut-être enfin son «âge d'or»...

Andreas Wichter

ANGLETERRE

Summerfest 89

L'événement grandeur-nature en Angleterre a eu lieu le dernier week-end d'août. L'histoire commence vers Noël 86. Quatre fous d'Anglais décident de devenir des héros. Catalyseurs de l'idée: l'ambiance du pub, la bière... Leur club: Fool & Heroo. L'idée: organiser une bataille avec des centaines de participants. En août 87, ils sont 450 à répondre à l'annonce publiée dans notre confrère White Dwarf, puis 650 en 1988, et près de 1100 cette année.



Au coeur du combat, un blessé.

En tant que personnage, on y va pour la bataille du lundi matin (genre «Asterix et ses copains chargeant les Romains»), pour l'ambiance de l'auberge; boissons, rires, ripailles et spectacles spontanés y sont assurés. Eventuellement, on peut essayer de remporter le tournoi; le prix en est une très belle arme, et les Anglais viennent pour la première fois de battre les Belges. Les aventures, cette année, étaient organisées par des professionnels; mais excepté pour les représentants de la SF (encore marginale), ils n'avaient pas su s'adapter. Le vendredi, jour d'arrivée, les réservations étaient déjà closes: dur pour les participants étrangers... L'an prochain, des organisateurs bénévoles mettront sur pied des aventures de 50 à 60 joueurs dans chaque



Le tournoi, organisé par une équipe annexe.

LES JEUX SONT AU VIRGIN MEGASTORE.

VENEZ FETER L'ARRIVEE
*DE **ROLEMASTER***
EN FRANÇAIS !



52–60 AV DES CHAMPS ELYSEES PARIS
OUVERT TOUS LES JOURS JUSQU'À 24 H.

JEUX DE ROLE, FIGURINES, WARGAMES, JEUX DE PLATEAU, JEUX CLASSIQUES.



En plein combat.

camp, et des monstres au milieu pour déstabiliser ces mini-batailles. Et les réservations seront enregistrées dès l'inscription pour la Summerfest.

En tant que joueur, allez-y pour les costumes. Finie la tunique sur un jean et des baskets. Les habits sont colorés, spécifiques aux divers personnages et groupes. Les cottes de mailles sont monnaie courante, les maquillages dépassent en réalisme même les masques en latex. Enfin, les armes en latex d'une nouvelle génération allient finesse, solidité et sécurité. Tout cela peut d'ailleurs être acheté sur place. Mais les organisateurs parlent déjà de balistes, catapultes...

En tant qu'organisateur, allez-y pour voir le site, avec toilettes et douches en nombre suffisant. Deux caravanes ravitaillent les aventuriers qui boudent les feux de camps et leurs possibilités culinaires (le petit déjeuner complet revient à 12 F). Les arbitres, en habits d'époque, sont efficaces et d'une grande gentillesse.

En tant que parent, la sécurité de votre progéniture est assurée. toutes les armes sont vérifiées. Suite à deux doigts cassés, les boucliers sont enrobés de mousse, et les arcs furent retirés dès la première heure de la bataille finale... Il n'y a pas de service d'ordre, ce n'est pas nécessaire.

Si vous êtes intéressés, contactez: F&H Central, 9 West field grove, Sheffield, SI95EU, Angleterre.

Reportage Eric Gillet
Photos Eric Lafargue.

SUISSE

Yverdon, le grand jeu

Parcours sans faute pour les organisateurs de la 3e Convention romande de jeu de simulation. On avait bavé devant leur programme, riche mais réglé comme une horloge, entièrement détaillé, comme en font les Américains (mais pas les Français, hou!). Et en plus, le fait de respecter ledit programme ne les empêche pas d'être sympas et détendus. La promo bien faite avait attiré les journalistes et des centaines de visiteurs, et l'on comptait en permanence une vingtaine de tables en activité, dans le cadre idéal du château d'Yverdon les Bains. A noter: les démos de Laborynthus, et de In Nomine... le nouveau bébé de Croc. L'an prochain, ils organisent un concours de création de jeu, doté de 2000 francs suisses (multipliez par 4 environ pour les FF). Contactez-les et envoyez vos maquettes!

Contact: Mr Nicolas Genoud, 1314 Moiry (Suisse)
(19) (21) 866 61 31.

ITALIE

L'auberge espagnole

L'imposante convention de Padoue a réuni, les 14 et 15 septembre près de 400 joueurs italiens, ainsi que quelques Autrichiens, deux Anglais et au moins un Français bilingue, Nicolas Pilartz (qui nous a fait honneur, en remportant les titres de Vainqueur Absolu à AD&D et de premier à Diplomatie, décoré de l'ordre des «Chevaliers de la Diplomatie Italienne»).



Nicolas Pilartz, chevalier de l'Ordre diplomatique.

Spontanément installés autour de la centaine de tables, les joueurs ont déballé «leurs» jeux et durant tout le week-end se sont initiés réciproquement avec enthousiasme. Il n'y eut jamais moins de quarante parties en cours! Les plus pratiqués? Talisman, Squad Leader, Britannia, Axies & Allies...



Le célèbre Luigi Sbaffi s'initie à Axies and Allies.

Il y eut aussi un vainqueur autrichien au wargame (les étrangers se sont fait remarquer). Quant aux coupes, prix et trophées, on peut parler de cascades de récompenses! Vous êtes sûr de ne pas vouloir apprendre l'Italien?

Reportage et photos Andreas Pilartz.

ESPAGNE

Tolkien au Top 50

C'est l'euphorie chez Joc International. Alors que *l'Appel de Cthulhu* en espagnol a dépassé les 3500 exemplaires vendus en moins d'un an, la surprise de la rentrée est venue de *El Señor des los Anillos*, version espagnole du Jeu de Rôle des Terres de Milieu, qui a franchi le mur des 3000 en moins de deux semaines! Le premier supplément est déjà en cours, et les numéros 12 et 13 du magazine Lieder (qui en profite pour passer à 68 pages) y sont bien sûr consacrés. Le jeu est publié sous forme de livre, comme Cthulhu et RuneQuest. Deux superbes écrans viennent de paraître pour ces jeux, et des suppléments sont attendus: *La malédiction des Cthoniens* pour Cthulhu, et *les Dieux de Glorantha* pour RQ s'ils veulent bien rentrer dans leurs 200 pages... Et toujours pour ces mêmes deux jeux, nos lecteurs hispanisants trouveront dans Lieder n° 13 un concours de modules dotés de 25000 ptas chacun.

Notre confrère Troll nous signale également la traduction récente de *Traveller, aventuras de ciencia ficcion en un futuro distante* édité par Diseños Orbitales... Là aussi, c'est le format livre qui a été adopté.



Et pour conclure, les journées du jeu auront lieu cette année encore à Barcelone; allez vite voir notre rubrique Calendrier.



4712:
OUVERTURE DU RELAIS-BOUTIQUE JEUX DESCARTES D'ULTIMA THULE.

1989:
PLUS DE 50 BOUTIQUES A VOTRE SERVICE !

Voir liste des Relais-Boutiques Jeux Descartes page ci-contre

clubs

■ **Blois.** *Le Sanctuaire du Maître* vous propose de jouer à Cthulhu, Maléfices, Chill, Sombre cauchemar, l'Oeil Noir, D&D et AD&D, Rêve de Dragon, Féérie, Mega, Star Wars, et encore pas mal d'autres auxquels viennent s'ajouter quelques jeux de plateau et wargames. On joue les mercredis et pendant les vacances, au centre socio-culturel de la Quinière. Tél: Gaël au (16) 54.42.96.58.

■ **Brignais.** Le *Club Rôliste des Adeptes du Noir Emblème* (C.R.A.N.E.) pratique force jeux de rôle et wargames. Horaires: *vendredi soir et samedi après-midi.* Lieu: 17 rue des Coquelicots, 69530 Brignais. Tél: (16) 78.05.50.79.

■ **Dunkerque — Malo-les-Bains.** *Les Chevaliers Héraldiques* est une association de jeux de simulation. On joue les samedis après-midi au collège Fénelon, avenue des bains. Tél: (16) 28.63.62.08.

■ **Liège (Belgique).** *La Guilde du Tumulus* vous propose de pratiquer des jeux de rôle (Trauma, AD&D, Mega, Cthulhu, Chill, etc.), des wargames (Amirauté, Warhammer, Warhammer 40 K, Croisades), des jeux de plateau (Baston, Talisman...). On joue tous les vendredis dès 19h30 et les samedis dès 18h30 au 83 rue de la Résistance, 4350 Rémicourt. Contact: Albert Vinken (019) 54.49.12.

■ **Lyon.** L'espace *Game Over* vous permet à la fois de boire (sans alcool), de manger (sans topinambours) et de jouer (sans argent). Les horaires sont larges: de 10h du matin à 1h de la nuit, tous les jours sauf le dimanche; les jeux nombreux (tous jeux de société). Adresse: 6 rue Hyppolyte Flandrin, 69001 Lyon. Tél: (16) 78.29.13.36.

■ **Monéteau.** Le club *L'esprit vagabond* se réunit tous les samedis soir au Foyer pour tous, rue d'Auxerre, 89470 Monéteau; pour pratiquer jeux de rôle et jeux de plateau. Tél du Foyer: (16) 86.40.66.26.

■ **Montigny en Gohelle.** Le club *Y-a-t-il un maître* vous propose de jouer à Robotech, AD&D, Mega II, Star Wars et d'autres. Contactez Gilles Chervy, zone artisanale, 62640 Montigny en Gohelle.

■ **Nevers.** Le *C.L.A.N.* (Confrérie Ludique de l'Agglomération Neversoise) vous attend pour toutes sortes de jeux de simulation. Contact: club Léo Lagrange, Esplanade du palais ducal, 58000 Nevers. Tél: Stéphane au (16) 86.58.61.79 le week-end.

■ **Trèbes.** *Le mythe du dragon rebelle* est un club de jeux de rôle. Les joueurs se réunissent le mercredi et le samedi à la FJEP de Trèbes, avenue Pierre Curie, 11800 Trèbes. Tél: Laurent après 19h au (16) 68.78.62.14.

radio

Le Monde de l'Imaginaire est une émission diffusée tous les mercredis de 18h à 20h, sur **Pastel FM** 99.4, sur la métropole lilloise. On y parle de BD, SF, jeux de rôle et ciné-TV-vidéo. Les annonceurs de tournois peuvent contacter Jean-François Virey au (16) 20.55.55.37.

boutiques

METZ

La boutique **Sortilèges** vous proposera jeux de rôles, wargames, figurines, jeux de plateau. Son adresse: 91 rue Mazelle, 57000 Metz. Tél: (16) 87.75.43.05.

PERPIGNAN

Une nouvelle boutique **Cellules Grises** a ouvert 8 rue du Théâtre, 66000 Perpignan. Tél: (16) 68.94.64.66.

SCEAUX

Historimage vous proposera jeux de rôle, wargames, jeux de plateau, casse-têtes, jeux classiques, etc. au 140 av. du général Leclerc, Nationale 20, 92330 Sceaux.

VALENCE

La boutique **Moi Jeux** change d'adresse et s'agrandit au 47 Grand'Rue, 26000 Valence. Tél: (16) 75.43.49.02.



Désormais sous la bannière de Casus Belli, 3615 JEST repart de plus belle, avec en autre Carcrash. Présentons ce jeu pour ceux qui ne le connaissent pas.
En l'an III de l'ère post-apocalyptique les rescapés - dont vous - survivent à bord de voitures blindées, armées d'un canon de DCA sur le toit et d'un lance-mine à l'arrière! But du jeu: au mieux être le meilleur combattant, ou au moins... survivre. Deux principes sont à retenir: l'écran du minitel est le pare-brise de votre véhicule, les voitures que vous rencontrez sont conduites par des joueurs comme vous.
Pour changer de direction (15° par 15°) tapez D +ENVOI ou G +ENVOI, ou D60 +ENVOI pour faire tourner le véhicule progressivement de 60°. Mieux encore, vous pouvez déraper de 90° en tapant DD +ENVOI ou DG +ENVOI. Quand un véhicule adverse se trouve au milieu de votre écran, tapez F +ENVOI pour lui décocher un roquette, modèle standard. Si vous touchez, il perd des points de blindage et vous gagnez 1 point. Si ses points de blindage tombent à zéro, il est détruit. Bravo! Vous touchez 20 points. Les «roquettes plus» au lieu de 40 points de blindage, suppriment 200 points d'un coup. Mais elles sont plus chères. Pour s'en procurer faites un tour dans les «stores», ces petits ranchs qui sont en fait des garages et des tripots. Au jeu, on gagne des dollars qui permettent d'acheter du matériel au garage (blindage, roquettes, etc.). Il est également possible de faire des échanges sur le terrain. C'est la procédure de «transaction». Il suffit de s'arrêter près d'un autre véhicule (ami de préférence!) et de taper T+ ENVOI. Si l'ami en question en fait autant, à vous les joies du troc.
Au premier abord 3615 JEST est un jeu de combat, au deuxième aussi... mais pas au troisième! La tactique peut être utile. Par exemple l'un des meilleurs joueurs, Freeman, laisse dormir plusieurs véhicules puissamment armés dans un périmètre réduit. Lui-même ne circule que sur une très petite aire. Quand en combat il épuise ses munitions, son adversaire croit ne plus devoir être inquiété. Erreur! Freeman sort du jeu, y entre à nouveau, mais en prenant un véhicule (pardon, un MS, Mobile de Survie) portant un autre nom. Il se retrouve non loin de son adversaire et armé lourdement. Ciao le blindage! A vous de découvrir des ruses plus diaboliques encore et vous serez en bonne place dans nos colonnes. Un scoop: bientôt, vous pourrez vous voir dans le trombinoscope de 3615 JEST, encadré à la Mad Max, boulons et écrous compris. Pour cela, il suffit de créer un MS sur 3615 JEST et de nous envoyer votre photo à la rédaction de CASUS.

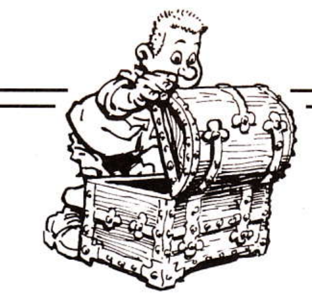
Les chroniques miniteliques de Joe Casus

Le quizz Casus (QUI)

Désormais, vous pouvez tester tous les mois vos connaissances grâce au quizz Casus. Il s'agit d'un ensemble de questionnaires portant sur les jeux de simulation et divers domaines s'y rattachant (littérature, cinéma, BD). Vous pouvez vous contenter d'y jouer «une fois, en passant», mais, si vous persévérez un peu, vous pouvez gagner des jeux, des appareils photo et des abonnements à CB. Mais attention: les questions ne sont pas évidentes!
Le grand gagnant «toutes catégories» du quizz d'octobre a mérité d'avoir son nom gravé dans le marbre de la postérité. Il s'agit de Christian Jaouen, de Rennes, qui recevra un appareil photo. Quatorze autres joueurs ont également gagné des abonnements.
De nouveaux questionnaires seront proposés chaque mois. En décembre, l'un portera sur Jack Vance, et en janvier sur Tolkien .

Rubrique RED

A en juger par votre courrier vous semblez avoir apprécié Simulacres! Merci de nous l'avoir fait savoir. Ce genre de projet demande beaucoup d'énergie et de volonté pour être mené à bien, nous avons désormais le sentiment que nos efforts n'ont pas été vains.
Le grand débat du bimestre a porté sur Laelith (CB 35): faut-il ou non continuer à explorer les aspects de la ville du Roi-Dieu? Vos avis sont partagés. Nous avons encore en projet au moins un article important sur la Cité sainte mais nous hésitons encore à le publier...



Jeux en vue, cap'taine!

EN FRANCAIS DANS LE TEXTE

Armageddon

• Les figurines de cette marque sont désormais distribuées par Hexagonal.

Citadel

• **Le Heraut Citadel n°6** est paru. Il contient, entre autres, des règles additionelles pour Space Hulk.

Croc

• L'événement rôlistique de février risque bien d'être la sortie de deux (et non pas un) jeux de rôle par monseigneur Croc. Après Bitume et Animonde, **In Nomine Satanis/Magna Veritas** va révolutionner à la fois l'épiscopat et les jeux de super-héros. Puisqu'il faut vous révéler une partie du mystère, disons que les joueurs incarneront des anges ou des démons (suivant le jeu) venus sur Terre remplir les missions de Dieu ou de Satan. Avec leurs pouvoirs étranges, les personnages seront plus proches d'Highlander et du Kurgan que de la vision de saint François d'Assises. Vous êtes prévenus.

• **Larmes de jalousie** est un recueil de 5 scénarios pour Animonde. Ils se jouent tous avec 1 MJ et 1 joueur.

D3

• Un peu retardé par la sérigraphie du classeur contenant les règles, le jeu de rôle **Alter Ego** devrait être disponible au moment ou vous lirez ces lignes.

Dragon Radieux

• **Aristo**, le jeu de plateau de Philippe Mouchebœuf devrait être disponible.

• **Hurlelune n° 2** est consacré au XIIe siècle et aux rapaces. Il contient aussi de longs scénarios se déroulant en Aquitaine. **Hurlelune n° 3** ne contiendra que des scénarios.

• Pour Empires & Dynasties, **Anashiva Reahna n° 3** contiendra 5 scénarios.

• Un autre jeu de plateau est prévu pour fin janvier. Il s'appelle **Médigag** et est réalisé par François Thiéry (un auteur de livres-jeu pour enfants, chez Magnard).

Eurogames

• Vous possédez l'un des anciens jeux International Team réédités par Eurogames? Alors vous pouvez, pour une somme modique acquérir l'un des kits de «mise à jour» et passer à la nouvelle version sans tout racheter: **Colonisator** 24 F, **Yom Kippur** et **Okinawa** dans les 30 F et **Little Big Horn** à 50 F. Seul **Zargos** n'est pas en kit, le jeu ayant été profondément modifié. Une initiative à saluer.

• **Dragon noir** et **Viking** devraient être disponibles avant noël.

Evasion Games

• **Apprenti Sorcier** est paru. Il s'agit d'un produit qui combine jeu de plateau (chaque joueur incarne un nain qui veut devenir apprenti-sorcier) et livre-jeu (chaque lieu donne droit à la lecture de paragraphes). Dans le livret de 96 pages bien réalisé, vous trouverez les règles du jeu, la description des douze lieux importants, les six missions à effectuer, les douze monstres errants. Prix indicatif: 119 F. Critique dans notre prochain numéro.



Flamberge

• Le premier supplément pour le jeu Les divisions de l'Ombre remplit les deux buts qu'il s'est fixé: fournir un écran de jeu agréable et fournir de la documentation sur un sujet précis.

L'écran, côté joueurs, consiste en un photomontage/collage d'éléments divers. C'est une entreprise artistique ardue de laquelle sort en général de piteux résultats. Là, c'est tout à fait réussi, même si le public rôliste standard (habitué à des bodybuilderies) risque de ne pas accrocher.

Le supplément **European Entertainment** évoque les divers jeux du futur (giant pinball, duels, course contre la mort), les styles de musique. Comme le jeu, il s'agit d'amalgames de divers livres de SF. Enfin, deux gros scénarios complètent le livret.

Hexagonal

• **Circus Imperium** est la traduction du jeu de plateau de même nom de chez FASA. Il s'agit de courses de chars du futur.

• **Isengard** (la forteresse de Saroumane) est le nom d'une campagne pour JRTM (prévu en décembre).

• Enfin, **la traduction de Rolemaster** en français ne devrait plus tarder et se présentera sous la forme de trois livrets (manuel des sorts, manuel des combats et manuel des personnages et des campagnes) sous boîte.

Jeux Descartes

• James Bond: **l'Equipement** au service spécial du MJ est paru. La boîte contient un écran, la couverture des dossiers de mission, un modèle de fiche PNJ et un bloc de feuilles de personnage et de papier à en-tête. Le jeu de plateau ne devrait plus tarder.

• **Illuminati**: ce jeu de plateau est disponible. Les billets en carton se sont métamorphosés en plastique pour l'édition française.

• Warhammer: nous attendons **Mort sur le Reik** et **Middenheim, la cité du loup blanc.**

• **Civilisation** ne devrait plus tarder.

• **Les Œufs de Karlath**, pour l'Appel de Cthulhu, est reporté début 1990.

• La première extension pour Les Aigles contiendra des listes d'armées, quelques précisions de règle et 13 scénarios.

Ludodélire

• Un nouveau **Miroir des Terres Médianes** ne devrait plus tarder.

• **Full Metal Planète** est adapté sur micro (voir Ludotique p105).

Nergal

• **La foire médiévale** est un livret combinant aide de jeu et aventure pour tout jeu médiéval-fantastique.

Oriflam

• **L'île brisée** est l'adaptation française de Shattered Island et permet de jouer avec Stormbringer et Hawkmoon.

• **Krystal**, le jeu de plateau, devrait paraître en décembre.

Siroz Productions

• **Metal fantasy** est le premier supplément pour Whog Shrog (sans compter l'écran). Vous y trouverez un atlas de l'Archipel, des règles sur les robots et les Loks (de terribles créatures), et dix fiches de vaisseaux. Enfin, deux scénarios complètent le tout. La prochaine extension est prévue pour février et s'appellera **Nexus clouté**.

• La **seconde édition de Berlin XVIII** est disponible, ainsi que **Marxmen 12.35** la première extension (voir Têtes d'Affiche).

• **Masques**, le premier supplément

JETDOR 90

CONVENTION DE JEUX DE ROLE ET DE SIMULATION

TOURNOIS - EXPOSITIONS - CREATEURS

10 et 11 FEVRIER 1990

VITROLLES B.-du-Rh.

LYCÉE P. MENDES FRANCE

AD & D - CHTULHU - JRTM - J. BOND - STORMBRINGER - STARWARS - 3 MOUSQUETAIRES - PARANOïA - ETC ...

JEUX SUR PLATEAU : DIPLOMACY - FULL METAL PLANET - SUPER GANG - RENCONTRE COSMIQUE - ETC ...

SEMI-RÉEL CONTEMPORAIN - MEDIEVAL . DEMOS : CIVILISATION - ILLUMINATI - ARISTO - ETC ...

RENSEIGNEMENTS ET DOSSIERS D'INSCRIPTION A :

MAISON POUR TOUS - C.E.C. G. SAND - BP 151 - 13127 VITROLLES TéL. 42.89.80.77

RETOUR DES DOSSIERS AU PLUS TARD LE 8 FEVRIER 1990

avec la participation de :

LA BOITE A ROLES
Rue de Verdun
Quartier de Ferrières
13500 MARTIGUES
42.49.22.30



la caverne de l'elfe noir
5 rue de l'Annonciade
13100 Aix en Provence
42 26 91 46
JEUX · FIGURINES



pour Athanor, devrait être disponible avant Noël. Cette grande aventure permet de découvrir Venise et les Compagnons de Janus.

• **Car Wars** en français devrait paraître fin janvier. La boîte comprendra les règles du Compendium (moins les hovercrafts et les hélicoptères) avec le matériel de la boîte Deluxe.

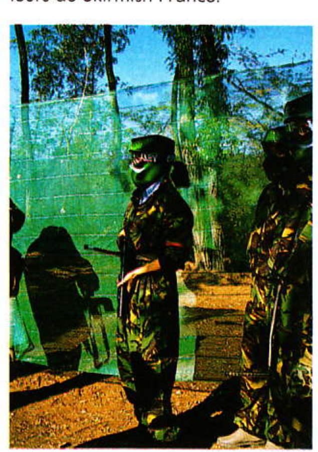
Socomer

• **Hanau**, second jeu de la série «Vive l'Empereur», permet de jouer le conflit où s'affrontèrent, le 30 octobre 1813, 9 chefs français et 6 chefs austro-hongrois (et quelques soldats aussi il est vrai). Présentation soignée, comme pour Auerstadt.

• **Le Vaisseau-monde** est un background complet, sous forme de livret.

Skirmish

Si je vous dis vache, poulet et jeu de simulation, vous ne voyez pas le rapport? Et pourtant il existe. Il suffit de trouver un exploitant agricole, sans préjugés, à la tête de quelques beaux hectares de terrain et désirant diversifier les activités de son entreprise, et de le faire rencontrer Rozenn et François Convert, créateurs de Skirmish France.



Skirmish: le nouveau produit grandeur-nature.



Né en Angleterre où il compte pour l'instant 30 sites exploités, ce jeu (du wargame grandeur nature à l'échellon subtactique aux dires des spécialistes...) permet à tout un chacun, casqué, ganté et protégé par une combinaison type treillis et des lunettes, de jouer à éprouver les sensations du soldat moyen embusqué dans la jungle asiatique ou les ruines libanaises. Les armes, de gros pistolets à air comprimé projetant à 25 m des billes de peinture s'écrasant à l'impact, n'autorisent malheureusement pas beaucoup de «fantaisies» vestimentaires, et sont relativement dangeureuses. Les joueurs (30 à 40) sont encadrés par 3 arbitres faisant respecter de drastiques règles de sécurité, parfois un peu contraignantes, mais nécessaires. La base du jeu (aller chercher ou protéger un drapeau) est très simple, voire simpliste, mais peut être déclinée sous différents modes, avec prisonniers, espions, obstacles, etc. Aux dires des créateurs, Skirmish peut être considéré comme un outil de formation ou de motivation en entreprise, ou de loisir pour le grand public, même s'il reste assez onéreux (400 à 500 F pour une journée, le barbecue - de l'excellent poulet, bien sûr - étant inclus).

Pour en savoir plus: Skirmish France, Domaine de Bousserain, 71320 Toulon-sur-Arroux. Tél: 85.79.51.48.

Transecom

Ça a été le feuilleton de l'été et c'est devenu celui de l'automne. Le 26 octobre, 5000 exemplaires du Manuel des Joueurs étaient mis en vente. Pourtant, TSR avait interrompu son contrat avec la société française. Mais un «délai de grâce» permettait à Transecom d'écouler ses produits français jusqu'au 31 octobre.

Résultat de l'imbroglio, le Manuel des Joueurs 2e édition de Transecom risque de devenir un collector. Suivant la politique du nouveau repreneur (reprendre la même traduction ou en faire un autre), le Livre sera soit une avant-première (et vous pourrez jouer avec), soit obsolète (et bon à ranger avec vos autres icônes). Dallas n'a rien à envier à l'univers impitoyable du jeu de rôle.

MADE IN AILLEURS

Australian Design Group

• Pouvait-on encore apporter des améliorations à **World in flames**, l'un des meilleurs wargames stratégiques sur la IIe GM? L'équipe d'ADG a répondu par la positive. Elle nous expédie de nouveaux pions (1000), en sachet. Ce qui les distingue des précédents (outre la quadrichromie), c'est qu'ils sont tous nommés. C'est très agréable pour les navires (sont aussi précisées les dates de lancement, d'apparition, et de destruction) dont le système de production change, pour coller à la réalisté historique. Peu de modifications quant à la valeur et au nombre: les flottes européennes perdent en valeur de combat; les meilleurs unités allemandes et soviétiques gagnent en puissance; les forces chinoises croissent qualitativement; les mineurs aussi, qui ont presque tous leur pool propre. Bref à part le prix (env. 200 F), tout est bon. La date de la sortie de la 5e édition, qui permettra de jouer la campagne 1936-1946 (Day of Décision) est annoncée: juin 1990.

Avalon Hill

• **Crescendo of doom** et **GI, anvil of victory**, sont à nouveau disponibles.

• **Siege of Jerusalem** est attendu sous peu! Ce «mammouth» aura pour thème la guerre des Juifs contre les Romains en 70 Apr. J.-C. Rappelons que la destruction du 2e Temple date de cette époque (le premier l'avait été près de 900 ans auparavant) et qu'il n'en reste que le mur occidental (dit «mur des lamentations»). C'est à ce moment que commença la grande diaspora.



Bard Games

• **Talistanta** est un jeu de rôle médiéval-fantastique. Originellement conçu comme un supplément pour d'autres jeux (comme AD&D) il est maintenant un jeu complet (avec la 2e édition) contenant des centaines de types de personnages.

Chaosium

• Un **Pendragon** nouveau est attendu au printemps 1990. Il paraîtra sous la forme livre souple. Plus qu'une réédition, il contiendra aussi le Noble's book, le Pendragon campaign et de nombreux changements de règles.

FASA

• Les 40 000 premiers exemplaires de **Shadowrun** (voir Têtes d'Affiche) sont partis d'un seul coup. Les figurines pour le jeu sont disponibles chez Grenadier. Le syndrome des orques à bazooka a encore frappé. Vous pouvez vous procurer deux modules: **Mercurial** et **DNA/ DOA.**

• Le **Technical readout n° 4**, pour Battletech, est prévu fin décembre.

• **Kraken** (module) et **Leviathan Ship Briefing** (supplément) complètent le jeu Leviathan.

Games Workshop

• **Space Marines** est un nouveau jeu de plateau qui prend place dans l'univers d'Adeptus Titanicus. La boîte contient une quantité impressionnante de matériel.

GDW

• Les rééditions du bimestre: **Command Decision** (règle pour figurines 2e G.M. au 1/300e), **A house divided** (wargame stratégique sur la Guerre de Sécession — voir CB n° 53), **Blue Max** (combats aériens de la 1ère G.M.). Et enfin, la republication des épuisés de la série Europa a commencé.

• Les fanas d'Harpoon ne doivent pas manquer **Harpoon Sitrep**, un petit bulletin de news, d'analyses et de règles additionnelles.

The General

• Le n° 4/vol. 25 est pour l'essentiel consacré à deux jeux de guerre navale des années 1750 à 1830: *Ennemy in sight* et *Wooden ships and Iron men.*

Un numéro spécial ASL est aussi disponible. A un prix quelque peu élevé.

ICE

• Pour MERP: **Perils on the sea of Rhûn** est un module d'aventure. **Treasure of Middle Earth** (décembre) présente les trésors et objets magiques du Silmarillion et du Seigneur des Anneaux.
• Pour Rolemaster: le 7e scénario pour Shadow World, **Kingdom of the desert jewels** est disponible. Parution de recueils de scénarios: **Tales of the Loremaster vol. II** et **Cyclops vale and others tales.**
• Pour Space Master: le module **Legacy of the ancients** est disponible, ainsi que le **Vessel Compendium n° 3** (pour Star Strike). **Disaster on Adanis**, un module, est prévu pour décembre. Enfin, **Armored Assault** est un jeu de plateau qui permettra de simuler les combats planétaires.
• Et comme c'est la mode: **Cyberspace** est un jeu de rôle à la mode cyberpunk basé sur les règles simplifiées de JRTM.

R. Talsorian Games

• **Near Orbit** est le 3e supplément pour Cyberpunk. Vous y trouverez la descriptios de plusieurs systèmes de satellites. Il est disponible.
• **Mekton II** est un jeu de rôle de space opera et de robots géants.

TSR

• **Spelljammer** est un système pour jouer à AD&D dans l'espace. A première vue, ça à l'air très bien (Jeff Grub, l'auteur, est celui du Dungeonners'). A l'intérieur de la boîte, vous trouverez deux livrets (les règles, le monde), un plan de l'univers, plusieurs fiches de vaisseaux, un plan du Spelljammer (un gigantesque vaisseau) et le plan d'une forteresse de l'espace, ouf!
En deux mots: les vaisseaux sont mus par un lanceur de sorts coiffé d'un casque spécial, l'air étant emporté. *Chaque univers est une* espèce de «sphère de cristal», baignant dans un fluide étrange: le phlogiston.
Vous aurez donc, avec les monstres de l'espace de quoi jouer pendant longtemps. Quelques regrets cependant: la carte du grand vaisseau est au moins aussi laide que celles de Star Wars et il n'y a pas de scénario pour commencer à jouer. Mais consolez-vous, Casus Belli a déjà publié un tel scénario dans le numéro 41 (Le marchand des étoiles). Quels visionnaires!
• **Art of AD&D** est une compilation des illustrations réalisées pour AD&D. C'est assez beau.



Steve Jackson Games

Voir les Têtes d'affiche pour découvrir les nouveautés pour GURPS.

Strategy & Tactics

• Le jeu en encart du n° 130 traite de la bataille navale de Tsou-Shima, pendant la guerre russo-japonaise de 1905. Cette bataille fut un désastre pour les Russes et marqua l'entrée du Japon parmi les grandes puissances.

The Wargamer

• Les n° 13, 14 et 15 sont disponibles.

• Le **Monstrous Compendium II** est disponible. Les démons et les diables ont tous disparus.

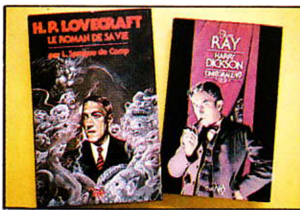
West End Games

• Trois suppléments sont prévus pour Star Wars. **Galaxy Guide 4: Alien Races**, comme son nom l'indique décrire les races non-humaines (et non pas extraterrestres). **Jabba's Palace Miniatures** est une boîte de figurines. **Crisis on Cloud city** est une aventure de 40 pages situés dans la ville des nuages de Bespian.
• **Tobin's Spirit Guide** est un supplément de 80 pages pour Ghostbusters décrivant nombre de lieux paranormaux.

CONCOURS NÉO - CASUS BELLI

De nombreuses réponses sont arrivées à la rédaction, mais beaucoup d'entre vous ont malheureusement échoué à la question n°2, difficile certes, mais dont la réponse figurait au sommaire de notre numéro 46. Un grand bravo donc à tous les vainqueurs!

Les réponses
Question 1:
Jean-Michel Nicollet (CBn°45).
Question 2:
Yog-Sothotherie (CB n°46),
mais le terme Cthulhuïsme était aussi accepté.
On trouve ces deux termes dans la biographie de Lovecraft.
Question 3:
Sherlock Holmes américain.



Les gagnants sont
Olivier Vigneresse et Olivier Paillard, qui gagnent chacun une biographie de Lovecraft.
Thierry Mathus, Jean Lointier, Michel Corazzi, Daniel Léonard et Sylvain Cavaillès, qui gagnent chacun un recueil Harry Dickson.

Les autres prix restant à gagner sont remis en jeu avec un nouveau concours Néo-Casus Belli sur minitel cette fois, au 3615 code CASUS.

Association nationale

Les pages clubs sont déjà parties chez l'imprimeur, et pourtant il faut qu'on vous parle tout de suite de l'ACF. L'Association des Clubs de France, c'est une équipe de plus de quarante joueurs et joueuses énergiques et décidés à promouvoir le jeu de simulation. Leurs efforts vont dans quatre directions.
— La recherche active de sponsors, du milieu du jeu ou extérieurs, qui permet d'envisager des opérations de grande échelle.
— L'aide aux clubs et guildes: selon les cas, soutien logistique ou conseils, passage de pub ou autre forme de communication.
— Des activités propres à ACF, comme des concours (il en est prévu un par mois) ou l'organisation de manifestations nationales, pour lesquelles les déplacements des finalistes vers la ville de la finale serait pris en charge.
— Enfin, l'ouverture vers le grand public par un effort permanent auprès des médias. Et ce à toute échelle, c'est-à-dire tant en essayant d'associer un média à une manifestation nationale, qu'en appuyant un club afin que sa convention soit correctement annoncée dans la presse régionale, ou tout simplement en soutenant la publication d'articles sur les jeux de simulation dans des magazines grand public.
Déjà 120 clubs y ont adhéré, ainsi que des regroupements comme la Guilde de Picardie, ou l'équipe de Vitrolles (qui organise le Jet d'Or), et d'autres sont en transaction. Car la démarche d'ACF n'a rien d'une tentative de mainmise sur les associations existantes; leur méthode consiste plutôt à inviter les responsables des associations à participer aux discussions et aux décisions. Dans le même ordre d'idée, un zine doit être mis en place afin de donner la parole à chaque club.
Casus Belli œuvrant dans le même sens, nous ne pouvons que soutenir cette initiative, qui devrait servir d'amplificateur au développement actuel des structures régionales. A suivre...
L'adhésion individuelle coûte 30F.
Pour plus de renseignements:
ACF, 42 rue de la Muette, 78600 Maison Laffitte.

Vous voulez savoir s'il existe un club près de chez vous?

Malheureusement nous ne pouvons plus vous communiquer les adresses des clubs par courrier. En effet, ce fichier est maintenant constamment mis à jour sur le 3615 CASUS et non plus dans nos locaux. Rapellons que des minitels sont maintenant disponibles en consultattion dans de nombreux bureaux de poste. Et la recherche des clubs de votre région ne devrait vous coûter qu' à peine plus que le prix d'un timbre.

Les oublis de Simulacres

Comme toujours, quand il s'agit de n'oublier rien ni personne, on se retrouve fort ébahi devant les oublis perpétrés. Faisons donc acte de contrition car dans Simulacres nous n'avons pas citer les jeux de rôle suivants:
— *Les Divisions de l'Ombre*. Un jeu futuriste et sombre, où les héros sont des mutants aux superpouvoirs. Règles un peu complexes. (Editions Flamberge).
— *Berlin XVIII*. Un jeu de rôle policier du futur (entre Capitaine Furillo et Blade Runner). Nouvelle édition mieux présentée. (Siroz Productions).
— *Animonde*. Un univers où tout existe par les animaux et leurs rapports avec les humains. Un jeu où les sentiments sont très importants. (Croc).
— *10.000 $ Reward*. Un jeu assez simple sur le Far West. (Warlords Productions).
Enfin, Athanor est édité par Siroz Productions.
Les scénaristes de Simulacres étaient: Jean Balczesak, Denis Beck, Pierre Lejoyeux, Tristan Lhomme et Frank Stora.

Un dernier mot: nous essayerons dans de prochains numéros de vous proposer des articles généraux sur le jeu de rôle, aussi bien destinés à Simulacres qu'à d'autres jeux. Un des rares reproches qui nous a été adressé est d'avoir fait un jeu inintéressant car sans univers fouillé. Rappelons donc que le but de Simulacres n'est pas de supplanter les autres jeux, au contraire, sinon nous n'aurions pas publié un panorama des jeux de rôle existants. Il favorise l'initiation et les parties rapides, voilà tout. Jamais il ne remplacera un univers particulier comme celui de Rêve de Dragon ou même RuneQuest. Sur ce point, l'auteur de Simulacres est effectivement en complet désaccord avec la tribune de Cornélia dans le précédent numéro.

Concours Casus Belli - 1941



Méritez-vous les épaulettes de Feld-Maréchal? Vous sentez vous l'âme d'un Guderian? Si oui, voilà une bonne occasion de méditer sur la carte de l'Union Soviétique que Casus Belli vous fournit dans ce numéro, en vue du prochain championnat de France de wargame. Devant vous, l'immensité de la steppe russe... et l'Armée Rouge, dont vous connaissez précisément les positions! Quel serait le meilleur (le plus efficace) premier mouvement des corps de la Wehrmacht? Les réponses devront être envoyées avant le 7 avril 1990, et la liste des gagnants sera publiée lors de la remise de la finale du championnat de France de wargame.

Envoyez-nous vos propositions selon la nomenclature suivante (pour chaque unité, une ligne par unité):
Hex. de départ de l'unité /hex. d'arrivée/Attaque n° (A:n)/hex. attaqué/Soutien aérien (0,1 ou 2) /Rapport (x/y) /Résultat probable de l'attaque.
Les lignes des unités qui se combineront pour attaquer un même hex. devront être l'une sous l'autre. Exemple:
-2824/2824/A: 9°/2924/1/3: 1/DR-EX.
-3024/3024/A: 9°/2924/1/3: 1/DR-EX.
-3125/2925/A: 9°/2924/1/3: 1/DR-EX.

Pour vous départager: en suivant la même nomenclature, indiquez, en fonction du résultat le plus défavorable, le deuxième mouvement de chaque unité (un seul mouvement accepté).
Postez vos réponses à l'adresse suivante: Casus Belli - Concours wargame 1941 - 5 rue de la Baume 75008 Paris ou sur le 3615 Casus, dans la boîte aux lettres «w1941».
En cas d'ex aequo, nous prendrons en compte l'ordre d'arrivée des courriers (cachet de la poste faisant foi).N'oubliez surtout pas d'indiquer, dans votre courrier, vos noms et adresses.

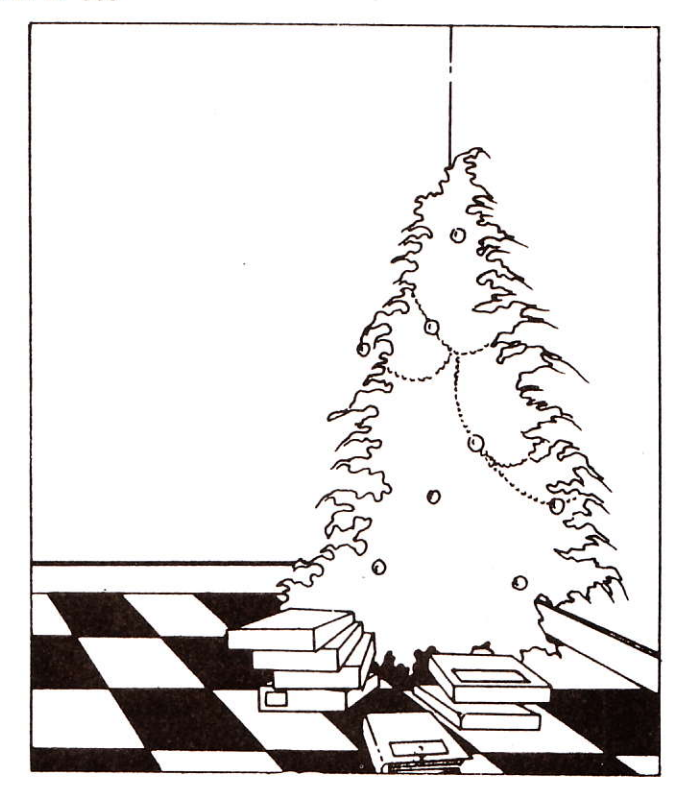
1er prix:
un Civilisation, un Suprématie et un Illuminati.
2e prix:
un Illuminati et un Suprématie.
3e, 4e et 5e prix:
un abonnement d'un an à Casus Belli.
De plus, les cinq premiers recevront une inscription gratuite au championnat.

Précisions de Joe Casus à propos d'Ars Magica

(Se reporter à l'article p 40,41): s'il est vrai que les grogs, créés en accord avec les autres joueurs, peuvent changer de main au cours des aventures, chacun est bel et bien «propriétaire» de son magus et de son companion. Pas question (ce serait un comble!) de laisser à la communauté le soin de les jouer. Le petit inconvénient est que les magi et leurs companions ne se rencontrent jamais... en aventure. Entre deux parties, c'est une autre histoire et tout est possible.

ET POUR VOUS ,CETTE ANNEE, NOEL, CE SERA ...





L'OEUF CUBE OU ORDINAIRE ?

_24 RUE LINNE 75005 PARIS
_15 RUE GUY DE LA BROSSE 75005 PARIS

EN FRANCAIS

MANUEL DES JOUEURS 2EME EDIT.	180F
FR1 EAUX PROFONDES	120F
I6 RAVENLOFT	85F
ILLUMINATI	155F
METAL FANTAISY -mod. Whog Shrog	134F
L'APPRENTI SORCIER jeu de plateau	119F
MORT SUR LE REICK -warham. rpg	159F
POUVOIR DERRIERE LE TRONE -warh rpg	NC
CIVILISATION	NC
CTHULHU 90	119F
L'EQUIPEMENT james Bond	115F
OCTOPUSSY James Bond	NC
GOLDFINGER James Bond	89F
CHASSE A L'HOMME A TATOOINE star w.	59F
SPACE HULK	280F
CRESCENDO OF DOOM NLLE EDIT.	215F
GI ANVILS OF VICTORY NLLE EDIT.	315F
EXCALIBUR	255F

EN ANGLAIS

MONSTROUS COMP. 2EME EDIT	135F
SPELLJAMMER 2EME EDIT	165F
ART OF D&D 2EDIT	145F
FR8 CITIES OF MYSTERY	135F
FRE2 TANTRAS	60F
GREYHAWK THE CITY	180F
WG8 FATE OF ISTUS	90F
WG 10	60F
DUNG.MASTER SCREEN NEW EDIT.	75F
DUNG CHARACTER SHEET 2° EDIT	80F
ARS MAGICA	170F
NEAR ORBIT - mod. Cyberpunk	90F
HARD WIRED -mod. Cyberpunk	120F
GAZ 13 DAWN OF THE EMPEROR	180F
MANHUNTER RPG	95F
MARVEL CITY DE LUXE	150F
SPELL LAW NEW EDIT.	75F
DARKMAGEOF RHUDAUR Merp	65F
GHOSTS OF THE SOUTHER ANDUIN Merp	65F
EMPIRE OF THE WITH KING Merp	150F
THE RETURN OF THE MASTER robotech	95F
THE COMPENDIUM OF WEAPON , ARMOURS AND CASTEL	185F
TROLL GODS runquest	185F
SHADOW RUN RPG	255F
SHADOW RUN SCREEN	95F
CARAVAN OF MARS Space 1889	75F
RIDERS OF THE MAELSTROM Star Wars	90F
GALAXY GUIDE N°3 Star Wars	110F
GURPS CONAN	155F
GURPS CHAOS OF THE KANSAS	65F
GHOSTBUSTER NEW EDITION	165F
APOKERMIS NOW Sce Ghostbuster	85F
ASL ANNUAL 89	100F
TURNING POINT STALINGRAD	240F
MODERN BATTLE TANK	275F
BATTLE FOR ENDOR ST WARS	225F
BOOK HOW TO MAKE WAR LAST EDITION	145F

_SUR **3615 OEUF CUBE** VOUS TROUVEREZ **CHAQUE JOUR** LES DERNIERES NOUVEAUTES AVEC FICHES TECHNIQUES ET COMMENTAIRES, LES PETITES ANNONCES, BOITES AUX LETTRES, BOURSE D'ECHANGE, MUR GRAFFITI, SERVICE SPECIAL CLUB, DEMANDE DE DOCUMENTATION GRATUITE, JEUX AVEC DE NOMBREUX CADEAUX....

Bon de commande à retourner à **L'ŒUF CUBE** 24, rue Linné, 75005 Paris - Tél. : 16 (1) 45.87.28.83	DESIGNATION		PRIX
NOM	....		....
PRÉNOM	....		....
ADRESSE	Participation aux frais de port et d'emballage		35 F
.... TEL.	LISTE DES JEUX	LISTE CASSE-TETE TOTAL	GRATUITE
C.P. .... VILLE			

Les jeux sont postés EN RECOMMANDÉ dans les 48 heures après réception du paiement
Chèque bancaire - CCP - mandat, à l'ordre de l'ŒUF CUBE - BENELUX et SUISSE - Frais de port : 45 F pour 1 kg ; 78 F pour 2 kg
(tarifs postaux en vigueur actuellement)

Nos chers confrères

Automne, sanglots longs et feuilles (de chou) mortes...



Hélas, trois mille deux cent dix-sept fois hélas, nous sommes obligés de constater que certains fanzines disparaissent. Je ne sais pas si c'est la rentrée scolaire, une certaine forme de mollesse intellectuelle, le climat clément qui incline à clore, ou une autre raison que je m'explique mal, mais le fait est là. Parmi eux, il y a ceux qui nous préviennent, merci, et les autres, ceux dont on entend plus parler depuis un certain temps... Nous essayons de tenir une liste la plus à jour possible des fanzines «en activité», mais essayez de votre part de nous tenir au courant de l'évolution de vos diverses publications (par exemple, si vous êtes carrément «mort» ou si vous ralentissez seulement votre rythme de parution). De même, si vous décidez de créer un journal, ou vous en avez déjà fait un et que nous n'en parlons pas encore, envoyez-nous en un exemplaire (il ne suffit pas de nous écrire pour dire que vous existez, nous sommes des adeptes de saint Thomas, il nous faut voir et toucher pour croire, c'est dingue). Toujours pour ceux qui veulent créer leur fanzine et qui ont besoin de tuyaux ou de conseils pour la réalisation de leur projet, s'il vous plaît, adressez-vous à vos (futurs) confrères, les fanzines existants; car nous ne sommes pas très disponibles à la rédaction. Cela dit, pour contacter un fanzine particulier il suffit de consulter la liste parue dans CB51 et les suivants. Cette liste est remise à jour bimestriellement.

Anciens et nouveaux

Du côté des défections, sont donc à signaler **Sphinx**, de l'association le 20 naturel (le numéro 3 ne paraîtra jamais...), **La Légendes des Mites** (dernier numéro feu d'artifice!) et **Pleine Lune** (encore deux numéros et il sera «absorbé» par *A la Taverne du Dragon Maboul)*. Le titre **Loi & Chaos** n'a pas disparu mais reviendra prochainement avec une nouvelle équipe et une nouvelle adresse: Association Corse de Jeux de Simulation, Villa Solinas, Le Macchio, 20600, Bastia.

Bon, certes, il y a quelques petits nouveaux, comme **V'GER**, entièrement dédié à la technologie des différents univers SF; ou **Crazy Games**, ouvert à tous les JdR, mais surtout contemporains et SF comme James Bond, Trauma, AdC ou Star Wars (le n° 2 devrait contenir un article sur Athanor signé Pierre Rosenthal), de même pour **Chimères**, fanzine suisse de jeux en tout genre, mais principalement jeux de rôle dans ce premier numéro (AD&D, Star Wars). Autre nouvel arrivé, **L'Alzabo Analeptique**, est lui aussi consacré au jeu en général, avec toutes sortes d'aides de jeu (RdD, RQ, Les Trois Mous-

quetaires), des conseils de peinture et des précisions et variantes pour Rencontre Cosmique. Il faut noter une initiative originale et très intéressante de l'association qui publie déjà le fanzine *666*, il s'agit de **La Lettre de Baker Street**, petit fascicule entièrement dédié à Sherlock Holmes, sa vie, son œuvre, et leurs retombées dans notre XXe siècle frémissant... Indispensable aux fanas de Détective Conseil.

Sur vos écrans, cette semaine

Pour des raisons de place, il est impossible de parler en détail de chaque fanzine, la petite description qui suit reprend les conventions des numéros précédents, rappelées en fin de rubrique. Les adresses non indiquées peuvent être retrouvées dans CB51 et CB53.

• **666** n° 6, 15F, 60p, petit format, 3 numéros/an. Association M.A.G. - 10 rue Jean-Baptiste Baudin - 21000 Dijon. Infos / Nouvelles / Scn. Gothic Horror / Dossier «Les monstres».
• **Autel 3 Étoiles** n° 5, 10F, 48p, A4, bimestriel. Infos / Aides de jeu Star Wars / Scn. Star Wars, AD&D.
• **Chimères** n° 1, 2, 50FS, 28p, A4, apériodique. Fabien Ottet - 12, rue Carteret - 1202 Genève (Suisse). Infos / Aides de jeu Star Wars et AD&D / G / JdR.
• **Coups Critiques** n° 4, 10F, 44p, A4, bimestriel. Association C.R.A.N.E. - 17, rue des Coquelicots - 69530 Brignais. Infos / Aide de jeu Bushido / Scn. E&D, Stormbringer, AD&D.
• **Crazy Games** n° 1, 5F, 12p, A4, bimestriel. A. Picquenot, 75 rue Didot, 75014 - Paris. Critiques / Aide de jeu James Bond / Scn. Star Wars, AdC / G / JdR.
• **D6** n° 3, 65 FB, 32p, A4, bimestriel. Luc Janssenswillen - 65, rue du Zénith - 1080 Bruxelles (Belgique). Numéro spécial AD&D / Infos / Critiques /Scn. AdC.
• **FYFOS** n° 10, 20F, 60p, A4, bimestriel. Infos / Aides de jeu Empire Galactique, JRTM, Berlin XVIII / Scn. RQ, Bushido, Trauma, Empire Galactique.
• **Galactic News** n° 7, 24 F/5 numéros, 8 p., A4, bimestriel. Infos / Aides de jeu science-fiction.
• **Infozine** n° 8, gratuit pour les membres de la Guilde des Fines Lames, 4p, petit format, bimestriel. Infos de l'association.
• **L'Alzabo Analeptique** n° 1, 6F, 19p, A4, apériodique. Si seulement l' adresse était indiquée dans le zine... Critiques / Aides de jeu RdD, RQ, Les 3 Mousquetaires, Rencontre Cosmique / Scn. Table Ronde / G / JdR et JdP.
• **L'Antre du Dragon** n° 8, 20F, 38p, A4, apériodique. Aides de jeu / Compléments de règles / Scn. Légendes celtiques, 1001 Nuits.
• **La Lettre de Baker Street** n° 0, 20F/3 numéros, 16p, très petit format, apériodique. Voir 666 pour l'adresse. S / Tout sur Sherlock Holmes.



Trophée S.E.F. 89

Un peu plus de mauvaise foi que d'habitude dans *la Légendes des Mites n° 10*, qui s'inspire de feu Charlie Hebdo et Hebdogiciel. Toujours sympa, utile et généraliste, *Nolgia n° 3* était le premier imprimé, et a dû attendre les petites copains. C'est le genre de zine qui n'est jamais assez épais. Enfin, *L'Antre du Dragon*, fidèle à Légendes sous toutes ses formes, mais aussi et surtout à l'esprit «légendaire». Voici la liste des boutiques qui se sont associées à ce concours et où vous trouverez les fanzines lauréats.

Nice. Jeux et Réflexion, 16 boulevard Victor Hugo. Tél: (16) 93.87.19.70.
Marseille. Dragon d'Ivoire, 64 rue St Suffren. Tél: (16) 91.37.56.66.
Caen. Le Pion Magique, 151 rue saint Pierre. Tél: (16) 31.85.17.77.
Valence. Moi jeux, 47 Grand'Rue. Tél: (16) 75.43.49.02.
Brest. L'Amusance, CC Coat Ar Gueven. Tél: (16) 98.44.25.30.
Quimper. L'Amusance, Centre commercial Continent. Tél: (16) 98.90.40.50.
Nîmes. La Vouivre, 7 rue des Marchands. Tél: (16) 66.76.20.04.
Toulouse. Jeux du Monde, Passage St Jérôme, 14-16 rue Fontvieille. Tél: (16) 61.23.73.88.
Rennes. L'Amusance, CC des Trois Soleils. Tél: (16) 999.31.09.97.
Grenoble. Au Damier, 25 bis cours Berrait. Tél: (16) 76.87.93.81.
Nancy. Excalibur, 35 rue de la Commanderie. Tél: (16) 83.40.07.44.
Metz. Excalibur, 34 rue du Pont des Morts. Tél: (16) 87.33.19.51.
Strasbourg. Philibert, 12 rue de la Grange. Tél: (16) 88.32.65.35.
Paris. Jeux de Guerre Diffusion, 6 rue Meissonnier. Tél: (1) 42.27.50.09.
Paris. Jeux Descartes, 15 rue Montalivet. Tél: (1) 42.65.28.53.
Paris. Jeux Descartes, 52 rue des Ecoles. Tél: (1) 43.26.79.83.
Le Havre. Au Clerc de Dune, 92 rue du Docteur Vigné. Tél: (16) 35.41.71.91.
Toulon. Le Manillon, 5 rue Pierre Corneille. Tél: (16) 94.62.14.45.
Evry. Cellules Grises, Centre commercial Evry 2, Place de l'Agora. Tél: (1) 64.97.81.74.
La Varenne st-Hilaire. L'Eclectique, Galerie Saint Hilaire, 94 avenue du Bac. Tél (1) 42.83.52.23

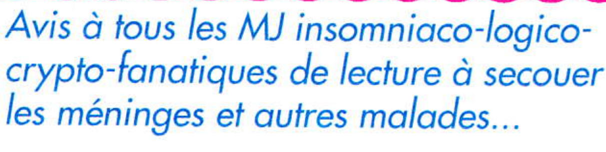
• **La Légendes des Mites** n° 10, 15F, 72p, A4, bimestriel, dernier numéro. Infos grimaçantes mais réelles / Critiques acerbes mais justifiées / 10 mini-Scn. tous jeux / Nouvelle / Aide de jeu et Scn. James Bond / fausses pubs dégoulinantes. Aaaaaaargh, ce numéro est le dernier.
• **Le Sanctuaire des Volcans** n° 7, gratuit, 25p, A4, trimestriel. Infos / Aides de jeu Amirauté, AD&D, RQ, Stormbringer.
• **Le Triple Cercle** n° 5, 12F, 20p, A4, bimestriel. Critiques / Infos / Scn. médiéval-fantastique.
• **Les Portes de l'Effroi** n° 2, 5F, 8p, A4, apériodique. Sylvain Cavailles - Lieu-dit Garambaud - 42640 Noailly. Infos.
• **Mach die Spuhl!** n° 58, 75FB, 36p, A4, bimestriel. Infos / Comptes rendus de parties.
• **Nolgia** n° 4, 10F, 36p, petit format, mensuel. Aides de jeu Star Wars, L'Œil Noir, E&D, Hawkmoon, 1ères Légendes celtiques, Animonde / Critiques / Humour / Scn. Mega II, Maléfices, Multijeux contemporain.
• **Pleine Lune** n° 8, 15F, 10p, A4, bimestriel, le numéro 10 sera le dernier, ensuite, Pleine Lune sera affilié à La Taverne du Dragon Maboul. Numéro spécial Hurlements / Infos / Scn. et Aide de jeu.
• **Scène à Rio** n° 8, 10F, 20p, petit format, apériodique. Infos / Critiques / Scn. Killer, Cthulhu 90.
• **Triumvirat** n° 43, 10F, 36p, petit format, bimestriel. Infos / Comptes rendus de parties / Aides de jeu / Nouveau Jeu.
• **V'GER** n° 0, 15F, 16p, petit format, apériodique. Rémi Jeandin, club Star Trek Stars, 6 impasse des Orteaux, 75020 - Paris. Infos futuristes / Aides de jeu / S / Tous jeux de SF.
• **Vopaliec** n° 108, 120F pour 10 numéros, petit format, mensuel. Infos / Comptes rendus de parties / Aides de jeu / Proposition de murder-party par correspondance (innovation très intéressante. De plus Vopaliec semble vouloir se tourner vers la mise en place de jeux à la limite du grandeur-nature).

Bonne lecture, amusez-vous bien, et surtout, ne profitez pas lâchement de la rentrée des classes pour me dire que vous n'êtes plus en mesure de publier votre fanzine...

André Foussat

Rappel des conventions pour les fanzines:

• Nom du zine et dernier numéro connu, prix, nombre de pages, format, périodicité. Adresse. Contenu / Catégorie / type de jeu.
La catégorie peut être, suivant notre classification, un G (Généraliste), un S (Spécialiste) ou un H (zine d'Humeur et d'Opinion). Les types de jeux sont JdR (jeux de rôle), Wg (wargames), JdP (jeux de plateau) ou JdD (eux de diplomatie). A ceux-ci, vient s'ajouter un L, pour «Ludotique». Enfin, Scn. signifie bien évidemment scénario. Dans la plupart des cas, il s'agit du prix du numéro acheté en boutique ou chez l'éditeur. Rajouter environ 5F de frais d'envoi si vous commandez un exemplaire par la poste.



Avis à tous les MJ insomniaco-logico-crypto-fanatiques de lecture à secouer les méninges et autres malades...

Deux ouvrages, dans des domaines différents mais proches, peuvent être une extraordinaire mine d'idées pour vous faire haïr de vos joueurs. D'une part Pierre Berloquin est l'auteur d'un livre au titre évocateur, **199 jeux pour insomniaques et autres esprits éveillés**, une vraie débauche d'énigmes farfelues et logiques à poser à vos aventuriers (mais à essayer soi-même d'abord). Et d'autre part Bruno Liénard édite un nouveau fanzine, avec la complicité de Jean-Jacques Bloch, intitulé **Le Cryptogramme**.

Ces deux spécialistes du mot truqué nous proposent non seulement des séries de problèmes mais encore un véritable cours pour les résoudre. A suivre avec attention, interro écrite dans le prochain numéro!

• *199 jeux pour insomniaques et autres esprits éveillés*. Pierre Berloquin. Acropole. 79 F.
• *Le Cryptogramme* N°0, 50F/an, 8p, A4, 3 ou 4 numéros par an. Bruno Liénard - 39 rue Pierre Bourgeois - 69300 Caluire. S / tout ce que vous avez jamais rêvé connaître sur le cryptographie.



Lettres choisies

Ça y est, Joe Casus et Annabella Belli sont revenus de vacances, de leurs exclusivités minitéliques et se consacrent à nouveau au courrier. Quant au Barbare Déchaîné, après son escapade sur le 3615 Casus, il est pour le moment introuvable. Il reviendra bien un de ces jours...

Patrick Gyger, Suisse

Depuis longtemps déjà je me demande s'il existe un jeu médiéval fantastique vraiment valable sans être adapté. Je m'explique:
ce que je recherche c'est un jeu où le réalisme serait primordial tout en laissant une grande part à l'imaginaire et au merveilleux. J'ai joué pendant longtemps à AD&D et cela avec plusieurs maîtres. Je me demande comment un jeu tellement irréaliste (sauf si on joue au 2-3e niveau) et essentiellement basé sur le combat plutôt que sur l'atmosphère fantastique a pu (et peut encore) avoir un si grand succès (là, je m'expose à une tonne de lettres d'insultes!). MERP est réservé aux fans de Tolkien et j'avoue avoir de la peine à m'y retrouver parmi tant de noms de personnages, de lieux et d'âges. Quant à son cousin Rolemaster c'est, au point de vue complexité, quasiment l'égal de Space Opera et il ne me semble pas réellement jouable. Reste RuneQuest. Il me semble que c'est un jeu qui a bien débuté, se démarquant d'AD&D. Mais ces dernières années, il semblerait qu'il s'est effectué un virage dans la philosophie de ce jeu ce qui a amené, par exemple, à la création du livre des monstres (cependant, j'admets ne pas être un spécialiste de ce jeu).
Demeurent les jeux mineurs (français ou étrangers) tels que l'Ultime Epreuve, Féérie ou ElfQuest. Malheureusement ces jeux n'ont pas eu le succès mérité et le suivi du jeu en a souffert. Personnellement j'ai trouvé une solution de remplacement: je joue à Féérie (avec quelques règles améliorées), un jeu réaliste et simple à la fois et j'y adapte des scénarios d'autres jeux afin d'obtenir une ambiance «féerique». D'ailleurs qu'est-il advenu de la maison d'édition de ce jeu (les Elfes) qui proposaient de très bons scénarios tels que «Borglar de Dor». Le dernier scénario paru (quasiment introuvable et incomplet) est tout de même signé Jean-Luc Bizien (auteur de Hurlements). J'aimerais des renseignements pour pouvoir trouver la suite de ces trois premiers scénarios (il devrait y en avoir six en tout). Je lance ainsi un appel: à quand un JdR médiéval fantastique qui bannirait les grenouilles géantes et les puddings noirs pour privilégier le petit peuple et les autres légendes du moyen âge? Malheureusement j'ai peu d'espoir car nombreux sont ceux qui adorent casser de l'orque et ce jeu serait bien vite oublié. Enfin... sait-on jamais.

Cher Patrick,
Tu as fait le tour de beaucoup de jeux. Malgré tout, si tu te sens encore le courage d'en découvrir d'autres, je te propose Rêve de Dragon (en français) ou Ars Magica (en anglais). Néanmoins, il est rare de trouver un univers qui convienne totalement à un meneur de jeu. Et la méthode que tu as employée, c'est-à-dire de créer ton propre jeu en panachant règles et univers est une méthode de plus en plus répandue (à la limite, il n'y a presque plus de gens qui jouent «exactement» à un jeu de rôle). Quant à Féerie, je suis désolée pour toi, mais les scénarios que tu cherches n'ont jamais été publiés semble-t-il, et la maison d'édition Les Elfes n'existe plus.
Amitiés, Annabella Belli.

Yann Janer, St Germain les Arpajon

Je m'adresse à Pierre Rosenthal, toi le spécialiste Casus Belli pour la gamme

des produits Zone! Pourquoi aucun module Zone depuis le n° 40? Oui, pourquoi? Zone n'est-il pas un JdR extra planant? (il mérite mieux qu'un unique scénario en 53 numéros de Casus Belli). Fais quelque chose pour moi, j'ai besoin d'un scénar' Zone. Vite y m'faut ma dose de Zone.
Vive les Bérurier Noir, Nina Hagen, The Exploited, GBH Charged, U.K. Subs, The Clash, Sex Pistols with Sid Vicious & Rotten, P.I.L, No Class, Ludwig von 88, Gogol 1er et sa horde, Oberkampf, L'infanterie Sauvage, Extreme Noise Terror, Vice Squad, Napalm Death, Sherwood Pogo, Heimat Los, Metal Urbain, Asphalt Jungle, H.F. Thiéfaine, etc.



Proposition de crapou-cote par Yann.

Cher Yann,
Merci de ton inspi musique (Thiéfaine?) à laquelle je me permettrais de rajouter O.T.H. et l'inspi BD Kebra chope les boules (un vieil album de Tramber & Jano aux Humanos). Je vais faire mon possible auprès de la rédaction mais je ne te promets rien...

Pierre Rosenthal

David Robert, Languidic

J'ai oublié de vous faire des compliments dans ma précédente missive!
Et je m'inquiète: aucune réaction des lecteurs à l'excellentissime «Devine...»?! C'est pas possible! Ou bien vous les avez passés sous silence ces compliments! Non? Mais faut pas être modeste comme ça! Ca fait longtemps qu'une «aide de jeu» n'avait été aussi croustillante (c'est mon avis, je veux bien le partager), manque peut-être un scénario pour accompagner le tout, mais bon ça fourmille d'idées. So.
Dans la même veine merci pour l'AD&D du n° 52. Ca m'a donné une petite envie d'y rejouer! Non je plaisante, enfin pas totalement quand même. Merci aussi pour le RQ du même numéro, je le trouve supérieur à ceux des Monts Arc en Ciel! Merci encore à Christian Caroli pour son RDD (n° 53)!
Excusez-moi auprès des autres créateurs: je ne m'autorise pas à lire les autres (jeu oblige...). (Bizarre quand même ce prêtre niveau 2 créant des ghoules!).
Bon j'arrête les fleurs, il semble maintenant évident que je vous aime (hum! Annabella!). Autres inquiétudes: mais où est donc le Barbare! Le courrier des Minitélistes! He ha quel fumiste! (Quel est ce bruit de tronçonneuse que j'entends dans le lointain?).
Quant à Thatyon, quel rigolo: c'est facile de prendre deux lettres opposées et de dire: «bin voilà cui-là veut des scénarios plus longs et cui-là des plus courts, comme vous voyez on travaille dur mais c'est pas facile de satisfaire tout le monde...».
A propos des lettres pensez-vous donner suite aux propositions de Sylvain Auberteau, (avec qui je suis entièrement d'accord pour la qualité supérieure de la partie wargame et sur le manque d'unité du JdR) sur les scénarii (il est bien ce petit gars!)? Et à celle de Patrick Ruzand à propos de la rubrique débat?
Bon un dernier compliment: bravo Agnès et Christophe pour la maquette de CB. Sur les quatre revues du marché, CB est le plus agréable à lire!

Cher David,
Mais si nous passons des compliments, ta lettre est là pour le montrer. Mais enfin, si nous nous contentions de les passer proportionnellement à leur arrivage, la rubrique serait pleine de flatteries (sans fausse modestie). Or, comme toute rubrique, le courrier des lecteurs prend de la place et réserver une ou deux pages à des «Génial Casus!», «Bravo CB!» serait lassant et sans doute mal ressenti (tout comme les insultes non argumentées genre: «le wargame, c'est nul à chier (sic)...»). C'est pourquoi nous passons des lettres qui permettent de confronter plusieurs points de vue sur les jeux et d'expliquer parfois nos choix. Bref, de maintenir un dialogue constructif. Notre courrier n'est pas trafiqué, nous nous donnons juste le droit de choisir les lettres qui nous semblent les plus intéressantes ou significatives. Souvent, certaines ne passent pas par manque de place.
Bien à vous tous, Joe Casus.

Pierre Negués, Vincennes

Je suis très heureux que la rubrique dans laquelle, je n'en doute pas, cette lettre figurera, soit à ce point ouverte, car je suis d'un œil complice votre revue depuis le début et l'évolution de celle-ci ne m'a pas toujours plu...
En effet, si je vous écris, c'est parce que je ne peux m'ôter de l'esprit un doute atroce: CB ne peut être objectif, ni l'être et ne tend pas à l'être, non pas parce qu'il n'est pas Dieu mais parce qu'il dépend horriblement des ventes! Ne croyez pas que si vos critiques sont négatives, vos lecteurs ne vous aimeront plus! D'ailleurs, votre

point de vue impitoyable envers AD&D ne vous empêche pas d'en encouragez la consommation par les multiples aides de jeu et scénarios qui lui sont destinés! Aussi, si Star Wars est injouable, dîtes-le, conseillez de regarder le film mais d'utiliser pour le jeu un autre système, éventuellement modifié selon l'esprit de la série: c'est à la portée de tous et ça coûte 30 F au lieu de 200... Si «Aux armes, citoyens!» est doté d'un système débile, le monde est cernable avec un minimum de documentation et voilà le jeu remis à sa place. En un mot, il semblerait important de considérer que le lecteur, qui lui ne peut s'amuser à acheter les jeux pour les tester, est plutôt là pour encourager les meilleures productions... ou plutôt, les bonnes, celles qui comprennent un monde totalement original et un système cohérent avec ce monde. Si vous restez pour moi une critique intéressante car décelant justement les bons et mauvais points d'un jeu (l'expérience du grand frère des magazines de JdR!), curieusement, la conclusion de vos articles est trop, beaucoup trop souvent du type: «Courrez acheter la boîte...», «Des parties fabuleuses en perspective...», «Ne faisons pas la fine bouche, c'est somme toute excellent...», «Un jeu qui séduira débutants et joueurs confirmés», etc. Je suis prêt à croire que la plupart des jeux sont bons mais il me semble qu'il faut aller plus loin et déterminer un réel classement, qui ne manquera pas de faire jouer la concurrence. Ceci dit, j'apprécie toujours la plupart de vos rubriques même si aucun de vos numéros n'aura su m'orienter vers le wargame (mais DragonLance l'a fait) et si je préfère une multitude de bonnes idées pour scénarios multi-jeux à des semi-développements d'idées bateau «adaptées» à la sauce du jeu en question.

Cher Pierre,

Avant tout rappelons notre façon de critiquer les jeux. Les «Têtes d'Affiche» sont des premières impressions, et chaque jeu est confié à un rédacteur suceptible de l'apprécier. S'il est 100% enthousiaste, on peut supposer que le jeu est bon. S'il émet des réserves, cela veut dire qu'il faut approfondir et multiplier les tests pour se faire une idée. C'est le rôle des «Epreuves du feu». Mais leur but n'est pas de dire si un jeu est bon ou mauvais. Un jeu de rôle est fait de multiples éléments: ses mécanismes de règles, mais aussi la qualité de la rédaction de ces règles, et leur présentation, et puis un univers de jeu où l'on peut distinguer le fond (le monde), la forme (rédaction, illustration) et l'utilité pratique (le côté "encyclopédie", utilisable pour divers jeux). Un jeu est-il "mauvais" dès que l'un de ces éléments n'est pas parfait? Où est la limite? Un jeu jugé nul par certains est encensé par d'autres. Des jeux très critiqués sont aussi très joués (et inversement)...

Nous avons préféré instaurer le système des «crapou-cote», les petits crapougnats qui indiquent à quel type de joueur le jeu peut plaire. Si vous n'êtes pas ce joueur, vous savez que vous ne l'apprécierez sans doute pas...

Amitiés, Annabella Belli.

Cantin Alexandre, Beauvais

Scandaleux! Je suis maître de jeu pour l'Œil Noir et suis consterné par l'absence de scénarios pour l'Œil Noir dans CB. En effet, il faut remonter au n° 34 de CB pour trouver un scénario pour l'Œil Noir (3 ans!). Par contre les scénarios pour Advanced Dungeons and Dragons fleurissent dans CB!

Alors? Racisme pour les jeux de rôles dans CB? Je suis sûr que vous jurerez vos grands dieux que non! Dans ce cas, il faudra que vous donniez les raisons de cette éviction, un peu de franchise que diable!

De même, vous expliquerez pourquoi vous ne donnez pas les valeurs ON pour les monstres de Goferfinker, alors que vous affirmez quelques lignes plus tôt, que Goferfinker peut servir de base de scénario pour toutes sortes de jeux de rôles?

Néanmoins voici un bon point pour vous: malgré ce que pense ce gros niais de Sylvain Auberteau dans le dernier CB, vos scénarios sont très bons mais ce ne sont que des ébauches, c'est le rôle du MJ de les modifier et les prolonger...

Cher Alexandre,

Notre problème avec l'Oeil Noir c'est qu'il a initié assez récemment de nombreux joueurs, mais que (malgré ses qualités), il n'était pas assez novateur, et n'a pas réussi à détrôner l'ancêtre AD&D (malgré ses défauts) dans le coeur de dizaines de milliers de joueurs. De ce fait, nos rédacteurs réguliers ne connaissent pas très bien ce jeu (nous l'avouons) et les scénarios que nous recevons de lecteurs sont du type «Aller me chercher un objet magique au fond des cavernes», c'est-à-dire les vieux clichés usés de Donjon et Dragon, d'il y a dix ans...

Nous préférons donc utiliser AD&D comme référence, car il offre le plus vaste champ de possibilités, ce qui implique que les MJ de l'Oeil Noir (ou DragonQuest, ou RoleMaster, ou Féerie ou...) devront sur certains points faire un travail d'adaptation...

Bien à vous Joe Casus

Réactions à la Tribune de Cornélia

Surpris et submergés par le nombre la longueur des lettres, et coincés par le manque de place, nous avons donné la priorité aux messages reçus sur minitel, plus brefs.

— «J'ai horreur des règles à rallonge et... dans mes parties de RuneQuest (Aïe, me direz vous!), je n'hésite pas à tronçonner certaines règles. Est-ce bien ou mal? De toute façon, les ayatollahs ont toujours poussé de hauts cris!» (Douarhaf)

— «Je suis à 100% d'accord avec l'article de Cornélia... Nous sommes arrivés au bout de la logique du jeu de rôle, un jeu où les règles et les calculs s'effacent devant le plaisir de l'histoire, du rôle à tenir et du jeu pur... Seulement, Dieu, qu'il est difficile de trouver des joueurs au comportement assez adulte pour le comprendre... Mais je sais aujourd'hui que mon petit groupe n'est pas seul à jouer librement... Thank you Cornélia.» (Dudule)

— «Ta façon de jouer est extrêmement rare, parce que les règles sont là pour permettre au joueur de se défendre contre un MJ trop despotique, comme tu sembles l'être... ces règles lui donnent l'impression de ne pas être un pantin dans les mains du maître...» (Rémi Debrand)

— «Salut Cornélia. Je suis vendeur dans un important relais JdR de province, mais c'est le passionné qui tient à te répondre, pas le commerçant... Etant à la fois maître et joueur, je suis d'accord avec toi dans le sens où l'atmosphère d'une partie prime sur le respect des règles... Tu oublies cependant que tout le monde ne peut pas avoir des joueurs «aussi ouverts» que les tiens... Je suis contre le fait de brider systématiquement les joueurs... Il faut une part de «prévu» et une part «d'imprévu»... Ne pas laisser aux joueurs la liberté d'influer sur le cours de l'histoire, les prive du plaisir qu'ils ont à jouer... Le jeu de rôle est avant tout fait pour s'amuser...» (Crimson)

— «Je veux réagir à l'argument «tes joueurs sont plus ouverts» etc. PAS D'ACCORD! Le privilège du MJ, c'est bien de choisir ses joueurs, non? Alors on se fait piéger une fois, OK, mais deux fois, c'est votre faute et votre problème... A la limite, on peut conclure en disant, en guise de boutade, qu'on a les joueurs qu'on mérite, ou à tout le moins ceux qu'on supporte!» (Vignemesle en réponse à la lettre précédente)

— «Je suis d'accord que le 1er but du JdR est de faire dans le «role-playing» et l'ambiance, mais je crois que le 2e but est de laisser toute liberté (ou presque) aux joueurs de vivre leur aventure... Je dois donc accepter des règles, aussi bien comme «garde-fous» contre d'éventuels débordements des joueurs, que comme références pour mes propres résolutions d'actions...» (Argeleb II d'Arthedain)

— «Je ne suis pas de l'avis de Cornélia... Je pense que même pour un MJ, le plaisir vient aussi de la résolution de problèmes imprévus... Le role-playing, c'est la liberté de faire ce qu'on veut et ta façon de jouer, c'est comme lire un roman. C'est bien (si le roman est bon), mais ça ne reste qu'un roman... Il faut garder une part d'imprévu... Les règles sont aussi nécessaires contre les GBMJ (Gros-Bills MJ), dont tu sembles faire partie. Ceux qui suppriment les règles pour vraiment devenir des dieux.» (Cyborg, DM depuis 1979)

— «Pour moi les règles sont des propositions pour gérer les situations propres à un monde bien défini... Les règles sont conçues pour UN jeu... Il est important de les respecter pour ne pas se détourner de l'ambiance décrite... Les règles sont une sécurité contre le despotisme du MJ? Mais si la mort d'un personnage est due à une action irréfléchie, qu'il meure!... Parfois, la mort peut aussi être un honneur...» (Elvennyr de Malvèse)

— «Je suis tout a fait d'accord avec toi, sauf sur un point... c'est quand tu prends l'initiative de jeter tous les dés... Autant lire un livre «dont vous êtes le héros»!... L'imagination est l'arme du maître de jeu... S'il peut tricher sur ses propres jets, qu'il laisse les joueurs faire les leurs... Une petite improvisation peut être tellement amusante...» (Vincent Daar's Saga M.)

— «Tous les bons MJ ont un jour ou l'autre trafiqué les dés... Mais ce n'est pas aux joueurs de s'adapter à un scénario, c'est au scénario de s'adapter à eux!... Au risque de te vexer Cornélia, permets-moi de douter de tes capacités de MJ... Etre MJ, c'est être confronté à l'imprévu et créer...» (Cyborg)

— «Ton système de jeu privilégie le rôle, mais les joueurs, dès le départ, ont leurs destins scellés, comme c'est le cas des héros grecs... C'est un peu dirigiste... Nous devons faire parts égales entre hasard et nécessité...» (Implementor)

— «J'ai l'impression qu'un paquet de gens n'ont rien compris à ce que dit Cornélia... Il ne s'agit pas pour le MJ d'utiliser sa toute puissance pour canaliser les PJ... mais de débarrasser le jeu de scories fastidieuses...» (Anatole Nonyme)

— «Cornélia, tu as parfaitement saisi la notion même de jeu de rôle... Le but ultime du MJ est bien «de donner du plaisir et des émotions à ses joueurs»... Ce qui implique des «manipulations»... Mais, elles ne doivent en AUCUN CAS être faites pour assurer un plus grand contrôle du MJ sur les événements... Ton style de jeu reste personnel et ne doit pas servir de modèle pour d'autres MJ moins habiles que toi... Tous les MJ sont un peu mégalomanes (moi le premier) et il ne faut pas favoriser ce travers... Les règles sont là pour pour servir de base à une compréhension du jeu qui sera la même pour tous... En tant que joueur, je déteste me sentir manipulé...» (Cyberpunk) ■

IL Y A TOUJOURS QUELQUE PART UN SPECIALISTE  QUI T'ATTEND

PARIS ET REGION PARISIENNE

VIRGIN MEGASTORE, Champs Elysées — Ts les jours de 10h à minuit
75004 **PARIS** - TEMPS LIBRE, 22 rue de Sévigné — 42.74.06.31
75005 **PARIS** - L'OEUF CUBE, 24 rue Linné — 45.87.28.83
75005 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 52 rue des Ecoles — 43.26.79.83
75008 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 15 rue Montalivet — 42.65.28.53
75017 **PARIS** - JEUX DE GUERRE DIFFUSION, 6 rue Meissonier — 42.27.50.09
77000 **MELUN** - CELLULES GRISES, rue Guy-Baudoin — 64.09.21.36
77100 **MEAUX** - CELLULES GRISES, 65 rue du Fbg St Nicolas — 64.33.51.58
78140 **VELIZY** - GAME'S, CC Vélizy II — 34.65.18.81
78310 **MAUREPAS** - L'ARCHE PERDUE, 12 avenue du Nord — 30.51.45.10
78630 **ORGEVAL** - LIBRAIRIE LE CERCLE, CC Art de Vivre — 39.75.78.00
91000 **EVRY** - CELLULES GRISES, CC Evry II, place de l'Agora — 64.97.81.74
94130 **NOGENT/MARNE** - PALAIS DES REVES, 2 rue J.Ferry — 48.77.70.55
94210 **VARENNE St HILAIRE** - L'ECLECTIQUE Galerie St Hilaire, 93 avenue du Bac — 42.83.52.23
94862 **BONNEUIL/MARNE** - L'ARCHE LUDIQUE, CC C+C — 43.99.54.29

PROVINCE

06400 **CANNES** - LES FOUS DU ROI, 47 Bd Carnot — 93.38.91.47
10000 **TROYES** - EXPRESS PHOTO, 5 rue A. Briand — 25.73.51.86
13001 **MARSEILLE** - AU VALET DE CARREAU, 6 rue du Jeune Anacharsis — 91.54.02.14
13006 **MARSEILLE** - LE DRAGON D'IVOIRE, 64 rue St Suffren — 91.37.56.66
13100 **AIX EN PROVENCE** - LIB.DE L'ARCHIMAGE, 15 rue des Marseillais — 42.38.54.00
13100 **AIX EN PROVENCE** - LA CAVERNE DE L'ELFE NOIR, 5 rue de l'Anonciade — 42.26.91.46
13500 **MARTIGUES** - LA BOITE A ROLE, 18 rue de Verdun — 42.49.22.30
14300 **CAEN** - LE PION MAGIQUE, 151,rue St Pierre — 31.85.17.77
18000 **BOURGES** - MERCREDI, 22 rue d'Avron — 48.24.49.90
20200 **BASTIA** - LE POINT DE RENCONTRE, 3 Bld Giraud — 95.31.23.10
24000 **PERIGUEUX** - MAGIC LAND, 17 place Bugeaud — 53.08.07.16
25000 **BESANCON** - CAMPONOVO, 50 Grande rue — 81.81.32.01
26000 **VALENCE** - MOI-JEUX, 47 Grand'rue — 75.43.49.02
27000 **EVREUX** - LE VALET DE COEUR, 13 rue Roosevelt — 32.31.04.41
29000 **QUIMPER** - L'AMUSANCE, CC Continent — 98.90.40.50
29200 **BREST** - L'AMUSANCE, CC Coap Ar Gueven — 98.44.25.30
30000 **NIMES** - LA VOUIVRE, 7 rue des Marchands — 66.76.20.04
31000 **TOULOUSE** - JEUX DU MONDE, 14-16 rue Fonvielle — 61.23.73.88
31000 **TOULOUSE** - LE KORRIGAN, 22 rue des 7 Troubadours — 61.99.08.80
33000 **BORDEAUX** - LE TEMPLE DU JEU, 62 rue du Pas St Georges — 56.44.61.22
33000 **BORDEAUX** - PRESTABLE CHEVILLOTTE, 24 rue Vital Charles — 56.44.22.43
34000 **MONTPELLIER** - LE DRAGON D'IVOIRE, 5 rue des Balances — 67.60.54.14
34000 **MONTPELLIER** - POMME DE REINETTE, 33 bis rue de l'Aiguillerie — 67.60.52.78
34500 **BEZIER** - TILT, 7 rue Perdrault — 67.49.02.35
35998 **RENNES** - L'AMUSANCE, 17 rue d'Isly — 99.31.09.97
37000 **TOURS** - POKER D'AS, 6 place de la Résistance — 47.66.60.36
37000 **TOURS** - LA REGLE DU JEU, 2 rue du Pdt Merville — 47.64.89.81
44000 **NANTES** - BROCELIANDE, 2 rue JJ Rousseau — 40.48.16.94
45000 **ORLEANS** - EUREKA, Galerie du Chatelet — 38.53.23.62
54000 **NANCY** - EXCALIBUR, 35 rue de la Commanderie — 83.40.07.44
57000 **METZ** - EXCALIBUR, 34 rue des Ponts-des-Morts — 87.33.19.51
59000 **LILLE** - LE FURET DU NORD, 15 place du Gal De Gaulle — 20.78.43.43
59500 **DOUAI** - AIRE LUDIQUE, 38 rue de la Boucherie — 27.98.99.88
63000 **CLERMONT FERRAND** - LES SILMARILS, 12 rue du Mal Joffre — 73.90.91.42
63000 **CLERMONT-FERRAND** - LE QUARTIER BLATIN, 3 rue Blatin — 73.93.44.55
64100 **BAYONNE** - FALINE JOUETS, 11 rue J. Laffite — 59.59.03.86
65000 **TARBES** - LE JOUEUR, 3 rue de Gonesse — 62.32.17.53
66000 **PERPIGNAN** - CELLULES GRISES, 8 rue du Théâtre — 68.34.64.66
67000 **STRASBOURG** - PHILIBERT, 12 rue de la Grange — 88.32.65.35
67000 **STRASBOURG** - EXCALIBUR, 37 rue des Bouchers — 88.35.64.12
68100 **MULHOUSE** - ALSATIA UNION, 4 place de la Réunion — 89.45.21.53
68100 **MULHOUSE** - JOUETS DONDON, 17 rue Mercière — 89.45.22.94
69002 **LYON** - JEUX DESCARTES, 13 rue des Remparts d'Ainay — 78.37.75.94
71200 **LE CREUSOT** - LE RALLYE, 2 place Schneider — 85.55.06.97
72000 **LE MANS** - AU LUTIN BLEU, 12 rue Marchande — 43.28.26.28
74000 **ANNECY** - NEURONES, 11 rue de la Préfecture — 50.51.58.70
76000 **ROUEN** - ARCHAOS, 2 allée Marcel Dupré — 35.79.43.51
76100 **LE HAVRE** - AU CLERC DE DUNE, 92 rue du Dr Vigne — 35.41.71.91
80000 **AMIENS** - MIMICRY, 9 rue des Francs Mûriers — 22.92.38.79
83000 **TOULON** - LE MANILLON, 5 rue Corneille — 94.62.14.45
84000 **AVIGNON** - LA VOUIVRE, 82 rue Bonneterie — 90.85.33.57
84300 **CAVAILLON** - UNIVERS PARALLELES, 242 cours Gambetta — 90.71.31.77
86000 **POITIERS** - LIBRAIRIE L'AUTRE RIVE, 169 Grand'rue — 49.88.12.76
87000 **LIMOGES** - LA LUNE NOIRE, 3 rue de la Boucherie — 55.34.54.23

ETRANGER

BELGIQUE - 1040 **BRUXELLES** - DEDALE, Galerie Cinquantenaire — 02.734.22.55
CANADA - 4651 **BERRI MONTREAL** - LE VALET DE COEUR, P.Q H2J 2R6
SUISSE - 1201 **GENEVE** - AU VIEUX PARIS, 1 rue de la Servette — 41.22.34.25.76

Cette liste n'est pas exhaustive. Si vous désirez y voir figurer votre boutique, n'hésitez pas à nous appeler au 43.87.13.02.



Créez votre famille de cinq Loks !

Un prix de 5000F pour le créateur de la meilleure famille de cinq Loks
(qui sera publiée dans Casus Belli)
Le 2e et le 3e recevront les parutions de toute la gamme Siroz *A VIE!*
Du 4e au 9e, toute la gamme Siroz durant 1 an...
Du 10e au 14e, un abonnement à Casus Belli et une figurine de Kroc-le-bô.
Du 15e au 25e, une figurine de Kroc-le-bô.

A vous d'inventer et de décrire un groupe de cinq Loks@,, cauchemards des Whog Shrog. Qu'ils soient bien horribles, mais tout de même jouables. Chaque personnage devra être détaillé et comprendre une description physique, ses principaux traits psychologiques, un résumé de son histoire, ses caractéristiques, et enfin ses pouvoirs spéciaux, avec leur description et la manière de les utiliser.

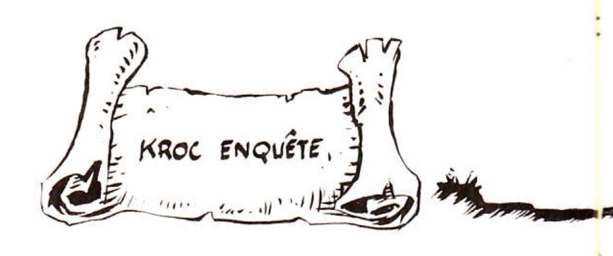
Le texte devra être remis avant le 1er février 90, comprendre entre douze mille et dix-huit mille signes (1signe=1lettre, 1point ou 1 espace)(1), et se baser sur les règles de Whog Shrog édité par Siroz Productions.

Donnez vous une chance de plus : joignez vos propres illustrations !

(1) Les textes sur disquettes Macintosh, IBM ou Atari sur diskette au format MS-Dos, sauvegardés en format texte sont les bienvenus.


LES TERRIiiiBLES
AVENTURES DE


KROC
LE-BÔ


KROC ENQUÊTE


KROC
DETECTIVE
PRIVÉ AD&D

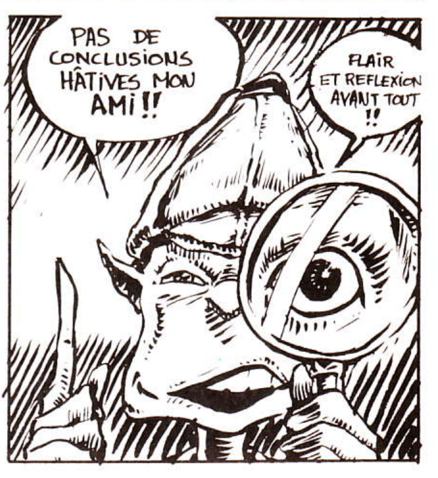

CURE
LIGHT
Wound

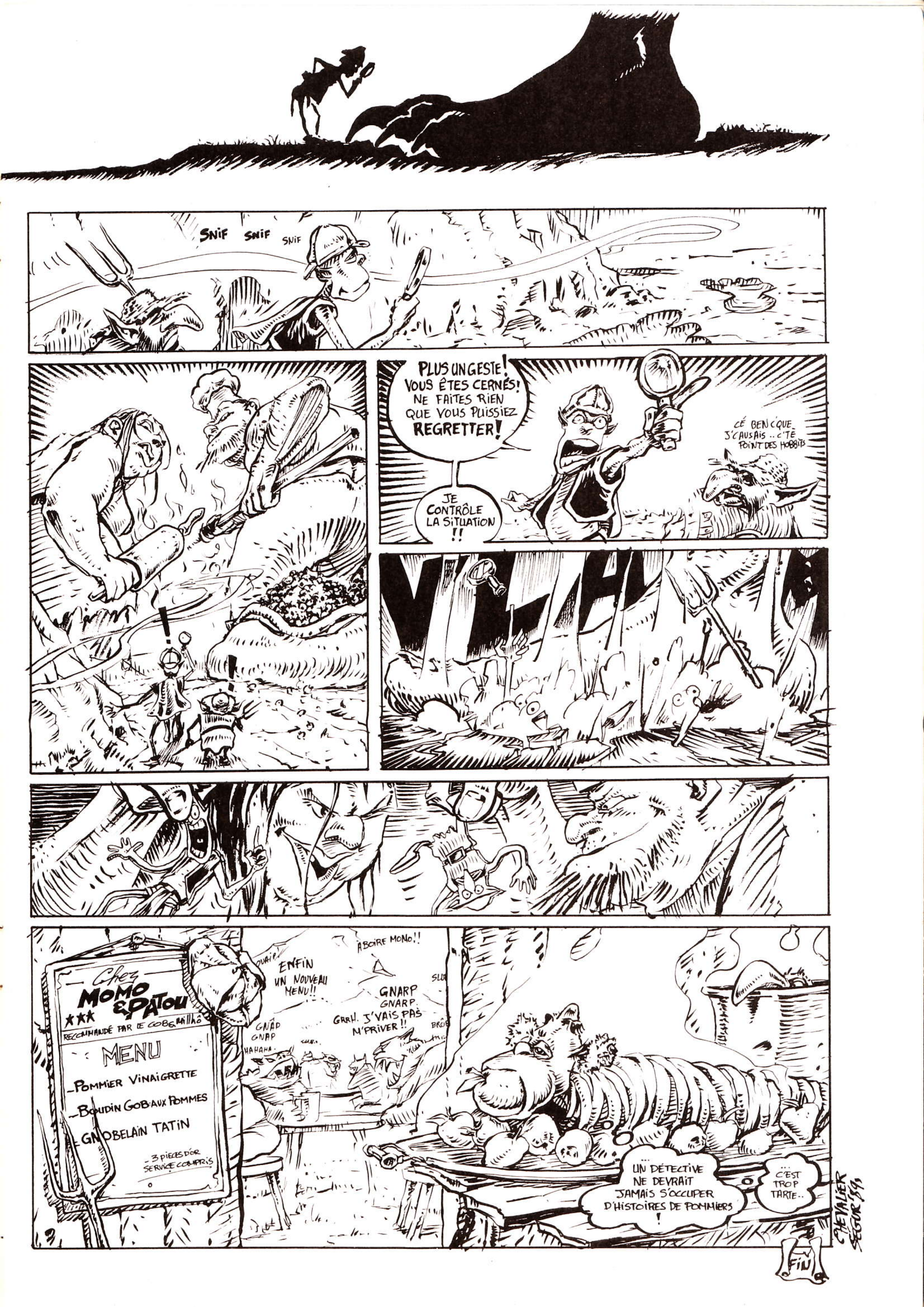

TOC
TOC
TOC
CHIC ! LE PREMIER CLIENT !!


VLAM
PAF
BEN V'LA AUT' CHOSE, M'SIEUR L'DÉTECTIVE ! .. BEN V'LA QU'MES POMMIERS DISPARAISSENT ! C'S'RAIT PAS D'LA MAGIE KÉKFOA ?!


HUM.. HUM HUM..
BEN V'LA ! VOYIEZ L'TRAVAIL !


FOIE DE GNOB ! C'EST POINT DES TRACES DE HOBBITS ÇA !!


PAS DE CONCLUSIONS HÂTIVES MON AMI !!
FLAIR ET REFLEXION AVANT TOUT !!


SNIF SNIF SNIF
PLUS UN GESTE! VOUS ÊTES CERNÉS! NE FAITES RIEN QUE VOUS PUISSIEZ REGRETTER!
JE CONTRÔLE LA SITUATION !!
CÉ BEN C'QUE J'CAUSAIS .. C'TE POINT DES HOBBITS
Chez MOMO & PATOU ★★★ RECOMMANDÉ PAR LE GOBE Millhô
MENU
_POMMIER VINAIGRETTE
_BOUDIN GOB AUX POMMES
_GNOBELAIN TATIN
_3 PIÈCES D'OR SERVICE COMPRIS
OUAIP!
ENFIN UN NOUVEAU MENU!!
À BOIRE MOMO!!
GNARP GNARP.
GRRH. J'VAIS PAS M'PRIVER!!
GNÂP GNAP
HAHAHA.
... UN DÉTECTIVE NE DEVRAIT JAMAIS S'OCCUPER D'HISTOIRES DE POMMIERS !
C'EST TROP TARTE..
CHEVALIER SEGUR
FIN

TÊTES D'AFFICHE

A nos lecteurs: vous le savez comme nous, il est quasiment impossible de juger un jeu de rôle ou un wargame sans l'avoir pratiqué longuement. Néanmoins, notre vocation est de vous informer le plus rapidement possible du contenu et de l'intérêt des jeux. C'est là l'objectif de la rubrique Têtes d'Affiche, vous donner le plus rapidement possible des informations grâce à l'avis éclairé — nous l'espérons — de spécialistes. En aucun cas il ne s'agit d'une critique détaillé et exhaustive des jeux (comment pourrions-nous le faire en trente lignes?).
Légende: V.F. = version française; V.O. = version originale.

suppléments

pour GURPS

EXTENSIONS V.O.

Et hop! Six nouvelles extensions

A peine remis de GURPS Conan, Steve Jackson Games contre-attaque avec six suppléments pour son système «universel». Bien sûr, et comme toujours, il y a du bon et du mauvais et même si la gamme s'allonge (plus de 45 suppléments et extensions) le nombre de «vilains petits canards» augmente aussi. Cette fois, c'est Conan qui trinque puisque sortent coup sur coup deux scénarios solo (**Conan and the queen of the black coast** et **Conan the wyrmslayer**) pour ce monde alors qu'aucun scénario «normal» n'est paru à ce jour. A croire que les fans d'Howard devront, pour toujours, se contenter de ces maigres plaisirs solitaires.

Sous le nom étrange de **GURPS Cliffhangers** se cache le supplément ultime pour tous les Indiana Jones en herbe. On y trouve (entre autres) la liste de tous les endroits «chauds» des années 30, une bibliographie assez importante, des règles sur les gadgets, des conseils pour le maître de jeu et un scénario. Les trois dernières extensions sont consacrées à GURPS Supers. La première **School of hard knocks** est un scénario qui décrit l'affrontement entre les Forty Thieves et les Hellraisers, deux groupes de super-héros. La deuxième, **Super Scum**, décrit en détail une trentaine de super-vilains que vos joueurs devront combattre (à noter cependant qu'ils sont fabriqués, en moyenne, avec 500 points et ne sont donc pas débutants). Le dernier supplément se nomme **GURPS Wildcards** et propose un monde où un virus inconnu transforme les malheureuses victimes en monstres horribles ou... en super-héros (et pas n'importe lesquels. Exemple: Valeria O'Reilly alias «Elephant Girl» peut se transformer en éléphant et voler en agitant les oreilles... Sans commentaires). A noter que le monde de Wildcards est tiré d'une série de romans (en anglais).

Croc

Suppléments pour GURPS en américain, édités par Steve Jackson Games.

pour Berlin XVIII

MARXMEN 12.35 V.F.

«Hill Street blues» façon Stanley Kubrick...

Ce supplément se présente sous forme d'un livret à couverture rigide, comme les règles du jeu. Il contient un survol de la période 2066-2089 (ça va de mal en pis!), deux scénarios, une BD et des nouvelles «d'ambiance», de nouvelles armes, de nouveaux véhicules avec des règles de combat motorisé plus précises et surtout la description de la station spatiale Australis (une colonie minière au large de Jupiter, où les sujets d'enquête ne manquent pas. Ceux qui ont pensé à *Outland* ne gagnent rien, c'était trop facile). Mes seules critiques seront d'ordre bassement technique: serait-il possible d'avoir un sommaire? Et puis des pages numérotées? L'idée d'imprimer la partie «spatiale» du supplément en blanc sur papier noir était bonne, mais le résultat aurait gagné à être plus lisible... Il y a aussi l'aspect «fouillis» de la partie consacrée aux véhicules, qui se baladent à trois ou quatre coins différents...

Tristan Lhomme

Supplément pour Berlin XVIII édité par Siroz Productions. Prix: 144 F.

jeux de plateau

FIEF 2 V.F.

It's good to be the king...

Fief était déjà connu de nos lecteurs comme un «bon petit» jeu de plateau. La deuxième version d'Eurogames s'inscrit dans une suite logique, visant à perfectionner le système, notamment par la diversification des éléments d'affrontement.

Pour ceux qui ne connaissent pas encore le lauréat du Pion d'Or du jeu de simulation, Fief est un jeu politico-militaire ayant pour toile de fond le Moyen-Age. Pour toile de fond seulement. Les joueurs sont placés à la tête d'une famille de 4 personnages (d'ailleurs la règle semble présenter des lacunes à ce niveau) avec lesquels ils vont tenter d'agrandir leurs domaines respectifs afin de pouvoir briguer le titre de roi (ou de reine, puisqu'il s'avère que nous avons là le premier jeu français reconnaissant que des femmes jouent aussi...). Pour parvenir à leurs fins, ils disposent essentiellement de trois moyens.

En premier lieu, les troupes. Elles permettent la résolution d'épreuves de force toujours sanglantes. Les combats ne peuvent se terminer que par la retraite ou l'anéantissement de l'un des protagonistes. Ces forces sont symboliques et représentent un potentiel d'action très schématique. Cependant elles coûtent cher et doivent être employées avec prudence car elles sont difficiles à remplacer.

Ensuite l'argent, sous la forme de billets de banque (frappés d'un magnifique aigle héraldique) que vous devrez, tout comme dans la première édition, découper vous-même. Vous en aurez grand besoin car tout se monnaye: les troupes, les impôts, les titres, etc.

Enfin, vos personnages peuvent se marier, ce qui conclue des alliances familiales (mais aussi décéder, jamais accidentellement). Le titre de

roi est octroyé par élection (d'où l'intérêt des mariages puisque vous contrôlez les votes de votre famille).
Fief est un jeu très médiévalisant, amusant et très facile, qui permet d'initier à ce type de jeux des personnes totalement étrangères à notre passion.

Jean-Baptiste Dreyfus

Jeu en français, édité par Eurogames.

SPACE HULK V.O.

Vasquez et Warhammer 40, 000

Le dernier né de Games Workshop, dans la famille jeux de plateau s'appelle, Space Hulk. Sa présentation rappelle celle de Dark Future, Adeptus Titanicus et Blood Bowl et contient tout autant de matériel (30 figurines, pions en carton fort, couloirs, etc.). Le thème est simple: des Marines en tenue «Terminator» doivent combattre des aliens nommés pour la circonstance Genestealers. Les procédures de jeu ne le sont pas moins. Tout est très clair, expliqué avec nombre de schémas. Les règles sont vite lues et on peut commencer à jouer une heure après l'ouverture de la boite. La partie elle-même dure rarement plus d'une heure et les scénarios fournis (6 au total) permettent une grande variété. Bien que la chance ait une grande part dans le jeu, la tactique (surtout pour les Marines) est primordiale. L'intérêt principal vient du fait que l'ambiance noire du film aliens est très bien rendue grâce à un mécanisme de jeu original: le joueur qui contrôle les Marines n'a que très peu de temps (environ 2-3 minutes) pour jouer alors que son adversaire n'est pas limité. Les deux camps offrent un intérêt très différent: les Marines sont peu nombreux (maximum 10) et lents, mais possèdent des armes à distance (des Twinbolters) et en plus, deux d'entre eux ont des lance-flammes qui peuvent griller de nombreux Genestealers en même temps. Le joueur Marines devra donc bien réfléchir en les plaçant (en créant de nombreuses lignes de vue pour des tirs d'opportunité). De son côté le joueur qui contrôle les Genestealers en possède toujours un nombre illimité, mais ils ne peuvent combattre qu'au corps à corps. Il devra donc se rapprocher le plus possible des Marines, hors de leurs lignes de vue et se jeter sur eux en vagues suicidaires. Autant vous dire que voir une dizaine de Genestealers, toutes griffes dehors, se jeter sur votre Marine est assez stressant (le Marine aussi doit se sentir un peu seul dans son armure).
En résumé, un très bon jeu.

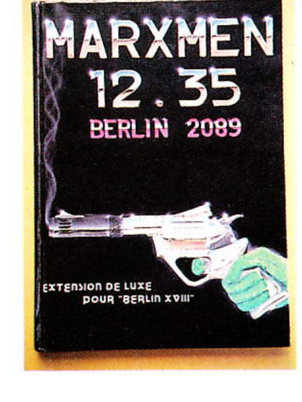
Croc

Jeu de plateau édité en anglais par Games Workshop (avec fascicule en français).

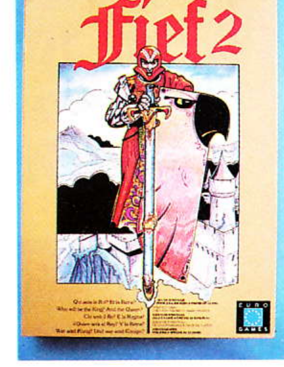
ZARGOS V.F.

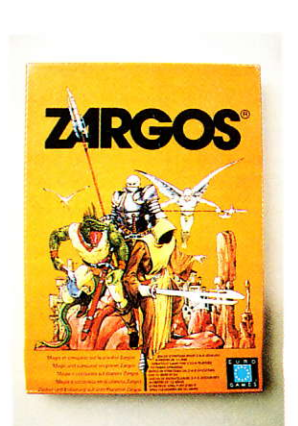
Zargos Lords revu et corrigé...

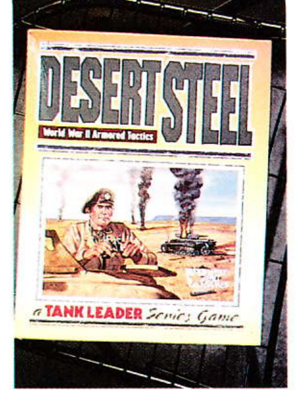
Théoriquement, Zargos est la nouvelle version de Zargos Lords, un wargame publié autrefois par International Team. En fait, Eurogames a apporté de tels changements qu'il n'y a plus guère de rapports entre le wargame I.T. et le jeu de plateau qui nous est proposé ici...
L'argument du jeu est d'un classicisme à toute épreuve: la planète Zargos fut tyrannisée pendant 35 siècles par les Mages. Un beau jour, ceux-ci disparaissent sans laisser de traces. Et tous les peuples de la planète se ruent vers le continent central pour s'emparer de la Cité Interdite et des provinces avoisinantes, histoire de devenir Maître du Monde à leur tour...
Le plateau circulaire représente les 11 royaumes du monde de Zargos, divisés en provinces. Chacun des 6 peuples a 50 pions et une fiche «historique». A côté: 15 pions-bateau, 11 cartes-royaume et 40 cartes-magie (j'allais oublier les 4 pages de règles). Tout ce matériel est joli et fonctionnel. Une idée sympa: fournir un résumé des règles au dos de chaque fiche de peuple.
La mécanique du jeu est simple et éprouvée: renforts, négociations éventuelles, combat et restructuration, détermination du nouvel ordre de jeu. Tout cela ramené à une complexité équivalente à celle du bon vieux Risk. Le hasard joue un rôle important (mais pas prépondérant) dans les combats. En fonction du nombre d'unités en présence, attaquant et défenseur lancent un ou plusieurs dés. On divise le résultat par deux: ce sont les pertes de l'adversaire. Dès qu'il y a des offensives un peu importantes, on assiste à de véritables carnages! En fonction du nombre de royaumes possédés en fin de tour, le joueur reçoit une ou plusieurs cartes-magie, permettant de faire des crasses à ses petits camarades. Certaines sont terriblement meurtrières (on a vu des royaumes entièrement dépeuplés par l'usage judicieux d'une seule...). Cependant, le véritable intérêt du jeu réside dans les pouvoirs spécifiques de chaque peuple. Par exemple, les Dragons sont amphibies, les Ailés se déplacent de deux provinces au lieu d'une, les Moines














Figurines vendues non peintes (collection particulière de Mr Croc, peintes par G. Gillenaves).

altèrent les jets de dés... Essayer d'exploiter au mieux son pouvoir en se demandant comment les autres vont exploiter le leur est relativement difficile.
Le jeu est prévu pour 2 à 6 joueurs. A 3 joueurs, il devient amusant. A 6 ce doit être un régal. Les règles diplomatiques n'existent qu'à l'état embryonnaire (sous forme d'échanges de cartes-magie), mais magouilles et disputes font leur apparition spontanément. Zargos est un bon jeu, distrayant à souhait, qui intéressera aussi bien les rôlistes que les wargameurs désireux de se changer un peu les idées...

Tristan Lhomme

Zargos, jeu de plateau édité par Eurogames. Prix: environ 250 F.

jeux de rôle

SHADOWRUN V.O.

Et un raton laveur...

Shadowrun, le dernier-né des jeux de rôle FASA, regroupe tout ce qui touche de près le joueur de jeu de rôle moyen: les flingues, les bagnoles, les elfes, les boules de feu, les trolls, les orques et la cybertechnology. Un historique tente maladroitement d'expliquer pourquoi un orque commando peut cohabiter avec un «Street samouraï» en l'an de grâce 2050, comment un dragon peut contrôler une multinationale et d'où vient la magie qu'utilisent les sorciers et les shamans. Rien de bien réjouissant donc. Mais tout change quand on étudie les divers systèmes de jeu: non seulement les règles de cybertechnologie et de matrice (lorsqu'un personnage s'implique directement dans un réseau informatique) sont mieux réalisées que celle de Cyberpunk (un comble!), mais tout le reste fonctionne à merveille. Du système de combat à celui de la magie en passant par les poursuites, tout se résout à l'aide de simples dés à six faces, en suivant une procédure toujours identique. Non seulement c'est simple (comme Star Wars) mais en plus ça marche! Le scénario proposé dans les règles est mauvais (c'est seulement un épisode qui peut servir, à la rigueur, à apprendre le système de combat) et celui contenu dans l'écran est standard. L'écran lui-même est assez conventionnel mais contient des résumés bien utiles en cours de partie.
Shadowrun est un jeu bien fait et très sympa à utiliser mais dont le contexte est un peu faible (du travail en perspective pour un éventuel maître de jeu).

Croc

Jeu de rôle édité en américain par FASA.

BATMAN RPG V.O.

Toute la vérité sur le Batgame

Soyons clair: Batman RPG ne pouvait pas, dès le départ, être un mauvais jeu de rôle. D'abord parce que Batman, le personnage lui-même, est une des personnalités les plus attachantes de l'univers des comics américains. Ensuite parce que ce jeu reprend les principes de base de D.C. Heroes, qui est incontestablement l'un des meilleurs jeux de rôle de super-héros publié sur Terre. Maintenant, une question subsiste: Batman RPG est-il aussi bon qu'il aurait pu l'être?
Le jeu se présente sous la forme d'un livret de 192 pages — format BD américaine — abondamment illustré d'extraits de la saga de notre homme chauve-souris favori. Les règles ne sont ni plus ni moins qu'une version «légèrement» simplifiée de celles de D.C. Heroes. Rappelons que ce système utilise des Points d'Attributs qui mesurent tout ce qui est mesurable: poids, surfaces, hauteur, force, intelligence, etc. Ces points, qui mettent en œuvre des principes logarithmiques (ça ne se voit pas, alors inutile d'acheter de l'aspirine), sont parfaitement adaptés à l'univers des super-héros où les bornes dépassent souvent les limites. Ajoutez à cela deux tables de résolution (la Table d'Action et la Table de Résultat) et vous obtenez un jeu aussi distrayant pour les joueurs que pour le MJ... une fois qu'il en a assimilé les principes de base.
Mais, si certains passages de Batman RPG ne sont que la reproduction littérale d'extraits des règles de D.C. Heroes, d'autres présentent de légères modifications manifestement destinées à ne pas épouvanter les néophytes (ex: les pouvoirs spéciaux). La partie consacrée au monde de Batman reprend un certain nombre d'extraits tirés du supplément Bat Man (en deux mots!) pour D.C. Heroes... avec quelques changements et ajouts. Les caractéristiques des PNJ ont été réévaluées, on trouve quelques nouveaux Batgadgets et une mini-aventure solo «d'initiation» et un scénario «classique».
Alors d'où vient le malaise? Premièrement, la publication de ce jeu au moment même où le film de Tim Burton et le disque de Prince font un tabac donne vraiment l'impression qu'il s'agit avant tout d'un «coup commercial». Deuxièmement, il s'agit manifestement d'une «resucée» — bien faite, mais sans génie — de D.C. Heroes et de son supplément Bat Man. Troisièmement, malgré ce que disent les règles, il n'est pas évident de jouer en groupe (l'un des joueurs devant être Batman, je vois mal qui acceptera de jouer Robin!). Quatrièmement, les auteurs semblent ne pas avoir lu la BD *Darknight* de Frank Miller (1)! Enfin, le jeu, tel qu'il est présenté, est loin d'être aussi simple qu'il veut le faire croire; les règles de D.C. Heroes étaient proposées de façon bien plus progressive et «pédagogique» qu'ici.
Malgré tout, Batman RPG est un «bon» jeu, mais comment aurait-il pu en être autrement?... (relisez l'introduction de cet article). Mais personnellement, même si cela représente une dépense sensiblement plus importante, je conseillerai l'achat de D.C. Heroes (nouvelle édition!) et du supplément Bat Man. Vous aurez en plus les plans de la Batcave et un vrai jeu de rôle de super-héros!

Jean Balczesak

1) La théorie des univers parallèles développée par D.C. Comics peut tout excuser, mais quand même!

Batman Role Playing Game est un jeu de rôle en américain publié par Mayfair Games Inc.

wargames

DESERT STEEL V.O.

Tank Leader sur le sable

Les amateurs l'attendaient avec impatience, le voici, le voilà: c'est Tank Leader dans le désert, sous le nom de Desert Steel. Le jeu comprend, comme on pouvait s'y attendre, de nouveaux pions, de nouvelles cartes, 15 scénarios pleins de sable chaud... et l'évolution des règles, déjà notée entre TL Est et TL Ouest, se poursuit!
Les pions d'abord. L'attirail de l'Afrika Korps ne surprendra guère les heureux possesseurs de TL Est, qui connaissent les Pz II et III (mais il y a aussi les Tiger de Kasserine). Plus originaux et même amusants (quand vous jouez l'Allié), les malheureux «cercueils à roulettes» italiens: L3, L6, M13, dont la protection culmine à... 2. Etonnant, le matériel disparate des Britanniques; quel changement entre 1940 (chars cruisers et Matilda) et 1943 (Grant et premiers Sherman)! Léger, léger enfin, car comprenant beaucoup de half-tracks «déguisés» en chars,

l'équipement avec lequel les Américains subirent douloureusement l'épreuve du feu à Kasserine.
Les deux cartes géomorphiques sont très évocatrices du désert de Lybie et des alentours; inutile d'y chercher des villes et des forêts accueillantes pour y cacher les engins surclassés! Ajoutez à cela que le terrain est plat comme la main dans plusieurs scénarios... Le rêve d'un chef de char... ou son cauchemar, selon son matériel.
Les cartes de formation vous montreront — qui l'eût cru — que les Italiens sont surclassés par tout le monde, et que Rommel a en général le bénéfice de l'initiative.
Les règles ont subi des remaniements fort notables (sans que cela nuise à la cohérence de la série, puisque toutes les règles sont utilisables pour toutes les boîtes). En particulier, nos amis U.S. introduisent une règle de tir en mouvement qui me paraît bien venue, même si elle diffère de celle que j'avais proposée. Et il y a une simulation de la position «hull down» toute simple et efficace — il fallait y penser! Par contre, la règle d'orientation des pions me semble totalement déplacée dans le cadre du jeu — et qui plus est, manque de logique. En fait, après la parution de quatre boîtes: TL Eastern Front, TL Western Front, TL Front Ouest et Desert Steel, il faudrait faire le point. A quand une règle «avancée» (suivez mon regard...) normalisant tout ça(1)?
Les 15 scénarios rituels sont plus rattachés que dans les autres boîtes, à des batailles connues: Sidi Barani, Beda Fomm, Battle Axe, Crusader, Gazala, Alamein, Kasserine... Néanmoins, on y trouvera aussi bien des bagarres entre petits groupes que des affrontements massifs. Le rôle joué par les mines est parfois énorme: songez qu'il peut y en avoir jusqu'à 40 hex.!
Un dernier mot: Desert Steel est évidemment incontournable pour les amateurs de TL, à condition qu'ils lisent BIEN l'anglais.

Frank Stora

Desert Steel est un wargame en anglais édité par West End Games.

(1) Si vous êtes amateurs de Tank Leader (et si vous ne l'êtes pas, qu'attendez-vous pour le devenir?) n'hésitez pas à m'écrire (à Casus ou à Oriflam) vos questions, idées, témoignages etc.

MAIN BATTLE TANK V.O.

Squad Leader moderne?

Ivan meets GI Joe (et Heinrich), une fois de plus, en Europe et pour du combat aéroterrestre moderne. L'ouverture de la boîte, qui respecte l' étalon de poids AH, révèle quatre belles cartes très similaires à celles de Squad Leader, quoiqu'à une échelle différente (100m/hex au lieu de 40), plus de 400 pions, quelques aides de jeu, et surtout un épais livret (36 pages pour les seules règles), deux dés à dix faces et 28 cartes de matériel à mi-chemin entre celles proposées dans les modules DeLuxe ASL, et celles d'Air Strike...
La comparaison n'est pas fortuite, car on retrouve des éléments propres à ces deux jeux pourtant éloignés. Un des points communs est la présence d'une aviation assez largement représentée, et dont il faut bien donner les caractéristiques. Mais il y a aussi par exemple, la présence de pions-tourelles rappelant SL, alors que la présentation des coûts de changement d'orientation des véhicules à l'intérieur d'un hex. s'apparente aux règles de mouvement d'un jeu aérien. Serait-on en présence du SL moderne par excellence que l'on attendait tant?
Tout cela ressemble fort à un Squad Leader aux règles synthétisées, épurées — y compris pour la simulation du moral —, et mises à jour pour s'adapter aux armements modernes; ce qui a influé, bien sûr, sur la séquence de jeu. Par excellence, certainement pas: trois points risquent d'handicaper le jeu. Le premier est le nombre de scénarios proposés: 4, mais la taille du chapitre Design your own (créez vos propres scénarios) compensera largement cela, pour ceux qui aiment. Le deuxième est la surface de jeu et le temps nécessaire à mener une partie à terme; je n'insisterai pas sur le temps, les amateurs de SL y sont habitués. Par contre, l'encombrement du jeu avoisine celui d'un SL DeLuxe, avec infiniment moins de simplicité d'emploi. En effet, le troisième inconvénient, et le plus grave, est la surabondance de marqueurs portant parfois quatre indications différentes et dont la lecture dépend de l'orientation (style Firepower), et bien sûr l'empilement n'est pas limité. Toute vérification de pile confine au désastre, malgré les pauvres hex. de substitution fournis en ersatz...
Le système de jeu est quand même très bon, incorporant chez les Soviétiques la notion de doctrine (ensemble d'unités effectuant les mêmes actions), et chez les Occidentaux la place importante de l'overwatch (couverture), unités de couverture placées en retrait.
En résumé, un très bon jeu, mais qui gagnerait certainement des adeptes s'il était plus grand. Deux solutions: faire photocopier les cartes en agrandissement (cher), ou substituer aux marqueurs des annotations sur feuilles pré-formatées...

Claude Esmein

MBT est un wargame en anglais édité par Avalon Hill.

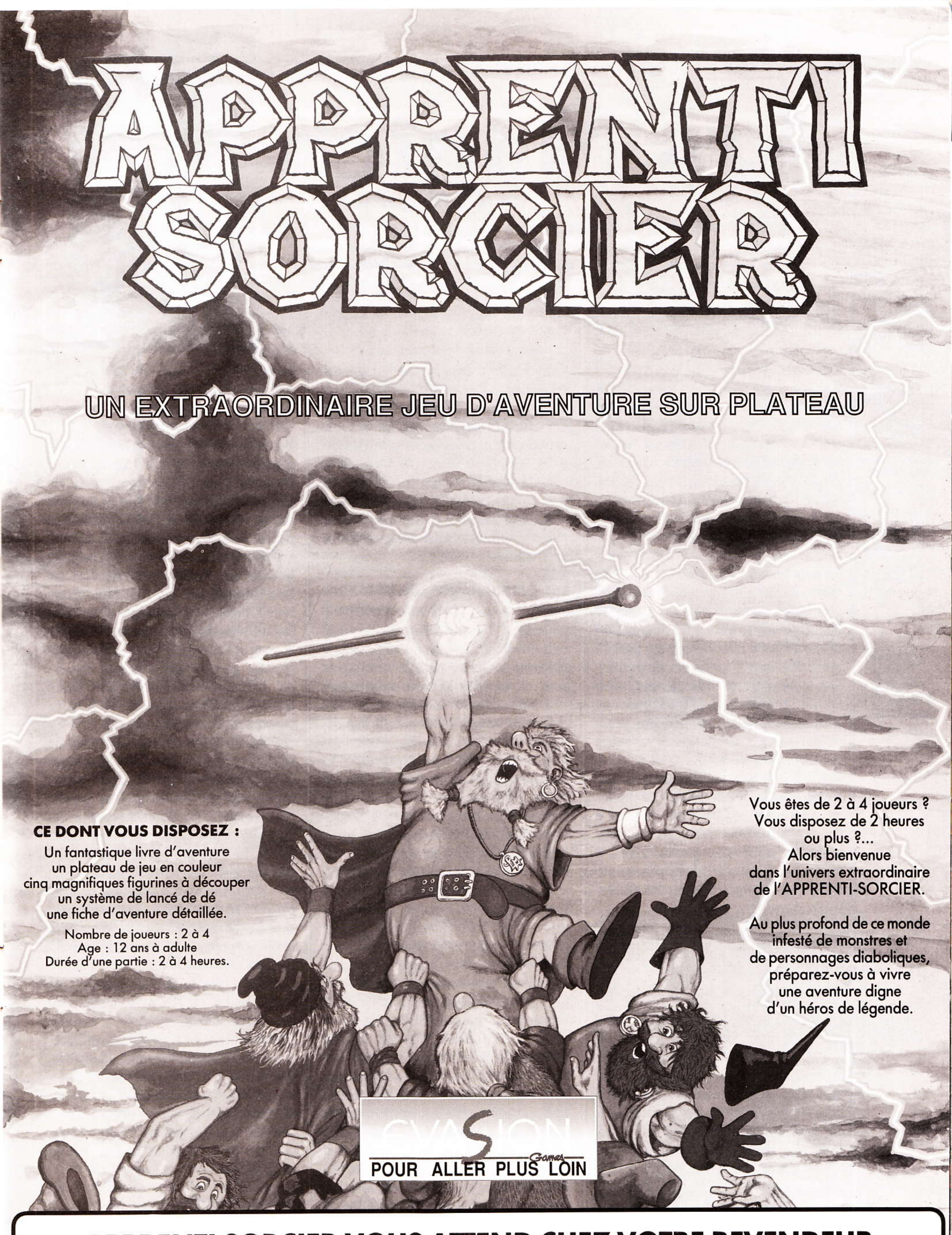
HEROIKA V.F.

Des figurines pour tous

Héroïka est un jeu qui ne laisse pas indifférent. En réalité, c'est un jeu de figurines pour ceux que les figurines agacent ou qui n'ont pas le temps (ou le talent) de les peindre et qui apprécient pourtant l'esthétique des pièces et le réalisme tactique du genre. Héroïka s'efforce de réconcilier le jeu sur hexagones et les «petits soldats». Tentative très louable et en grande partie réussie.
Le matériel sort de l'ordinaire: plus de 100 hexagones illustrés en carton, de 12 cm de diamètre environ; deux armées, chacune de 58 figurines en carton, de 5 cm de haut (pour les fantassins), avec des socles en bois; 24 fortifications et 6 ponts légers en carton; 24 cartes «bonus» et 6 cartes «génie». Les armées représentent des soldats des années 90... 1790! Tout ça fait quatre kilos environ et coûte 530 F. C'est cher, mais on en a vraiment pour son argent! Le plaisir de jouer est en tout cas au rendez-vous, les dessins sont superbes et le carton bien épais. Les auteurs vous proposent quatre scénarios «révolutionnaires»: Valmy, Jemmapes, Fleurus et Arcole. Mais il est bien sûr possible de déployer à sa guise les magnifiques hexagones, en laissant parler son imagination. Les parties sont rapides — deux à trois heures — et mouvementées. Mes reproches concernent les règles. Certaines sont très bien venues et d'une clarté sans reproche: ce sont heureusement les mécanismes capitaux du mouvement, du tir et du corps à corps. D'autres sont floues, bizarres, carrément erronées ou tout simplement mal expliquées. Mais en fait, j'aime beaucoup Héroïka. Ses défauts ne sont nullement rédhibitoires. Que vous soyez figuriniste ou joueur sur carte, vous aurez vite fait de redresser la barre à votre goût, par exemple en adoptant une séquence de jeu classique, de style: mouvement des unités du joueur A et tirs d'opportunité des unités adverses — corps à corps déclenchés par ces mouvements — phase du joueur B.
De tout cœur, je souhaite à Héroïka de réussir, car le jeu le mérite incontestablement. Les autres jeux prévus par les auteurs devraient pouvoir rectifier les problèmes de règles et nous permettront, qui sait, de jouer avec des Romains et des Aztèques aussi bien qu'avec des hussards et des grenadiers... sans devoir forcément repayer des hexagones! Et puis, pour faire jouer des novices, un jeu simple et esthétique, c'est tout de même plus efficace! Quant au prix, finalement, il n'est pas pire que celui de ASL, et souvenez-vous c'est bientôt Noël.

Frank Stora

Héroïka est un jeu français édité par R.E.K. (B.P. 21, 62155 Merlimont)



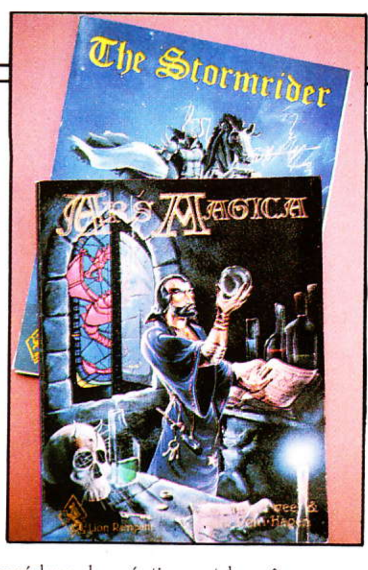
APPRENTI SORCIER VOUS ATTEND CHEZ VOTRE REVENDEUR

ou par correspondance au prix extraordinaire de

119 F SEULEMENT, FRAIS DE PORT GRATUIT

ÉVASION GAMES, 2 rue Robert Le Ricollais - 44086 Nantes cedex 03 - Tél. 40 68 90 20

Ars Magica



La vogue actuelle du cyberpunk aidant, on aurait pu croire que tout avait été dit sur le thème médiéval-fantastique, assaisonné ou non d'une pointe d'historique. Pas du tout! A condition de trouver un angle d'attaque original, on peut encore créer des merveilles à partir de notre bon vieux passé. «Ars Magica» en est un excellent exemple.

A qui s'adresse ce jeu?



Si vous aimez la complexité, la précision.



Si vous êtes amateur de curiosités.



Si vous aimez la création, la surprise, l'innovation.



Pour les vieux routards.

Les chercheurs de l'ombre

Nous sommes en France, aux environs du XIIe siècle. L'Ordre d'Hermès existe depuis maintenant cinq cents ans, tant bien que mal. Au VIIIe siècle, un magicien nommé Bonisagus a formulé une «théorie unifiée» de la magie. Il a également jeté les bases d'un code de conduite entre magiciens, destiné à ses disciples. L'Ordre était né. Depuis, il a pris une extension immense et a connu quelques schismes. Il est maintenant séparé en «maisons», représentant chacune une vision du monde, et une voie de la philosophie magique. Mais la vieille loi interdisant les luttes à mort entre sorciers est toujours valide et l'Ordre n'est pas menacé d'éclatement. Par contre, les risques de persécutions sont très réels. Pour un inquisiteur borné, il n'y a pas de différence entre un chercheur érudit qui a voué sa vie à l'étude de l'Art magique, et un vulgaire sorcier qui a vendu son âme au diable... C'est pourquoi l'Ordre encourage l'éparpillement de ses disciples. Il ne doit pas exister de grands regroupements de magiciens. Par contre deux ou trois d'entre eux peuvent travailler ensemble, retirés dans un lieu isolé. Ils auront sans doute besoin d'être protégés par des hommes d'armes, et leurs relations avec le monde extérieur seront assurées par des gens «normaux» et insoupçonnables. L'ensemble forme un *covenant*. Dont les personnages font partie...

Une charpente simple et solide

Les bases du système de simulation sont un peu inhabituelles, mais fort simples. On n'utilise que des D10. Pour réussir une action, il faut faire plus qu'un certain seuil, qui varie entre 3 (facile) et 15 (extrêmement difficile). Bien entendu, le résultat du D10 est généralement affecté par un bonus, obtenu en additionnant la caractéristique et l'*abilitie* (compétence) concernées.

Un système simple donc, mais recelant une finesse très intéressante: il y a deux types de jets possibles, en fonction des circonstances. Pour une action tentée dans des conditions normales, le 0 du D10 vaut 10, comme d'habitude. Par contre, en situation de stress, 0 vaut 0... et signifie échec critique. On relance le dé. Si par malheur, le 0 sort une seconde fois, l'échec sera particulièrement grave... on relance encore le dé, et ainsi de suite. Par contre, 1 signifie succès critique. On relance le dé, et le nouveau résultat est doublé. Si c'est encore 1, on le relance une troisième fois et le résultat est quadruplé... et ainsi de suite.

Les personnages, de la naissance à leur entrée en scène

La création d'un personnage est une merveille. L'aspect technique est ici gommé au maximum au profit d'éléments conçus pour permettre au joueur de mieux cerner sa personnalité. Et cela vaut mieux, car Ars Magica encourage le vrai role playing. Pas question de se jouer soi-même affublé d'une robe de mage. Pour une bonne raison: les personnages peuvent parfaitement changer de mains d'une aventure à l'autre. Ils appartiennent au covenant (c'est-à-dire à la communauté), pas à un joueur. Selon leur humeur du moment et les nécessités du scénario, les joueurs peuvent avoir à interpréter aussi bien un simple soldat qu'un magicien surpuissant. Il y a trois grandes catégories de personnages. Tout d'abord, le *grog*. C'est un soldat, et ses compétences sont purement militaires. Il est là pour protéger le covenant. Puis viennent les *companions*. Ce sont des gens normaux, sans pouvoirs magiques, qui connaissent l'existence de l'Ordre et l'aident dans la mesure de leurs moyens. On retrouve là tous les genres classiques et familiers des joueurs de jeu de rôle, du chevalier au voleur en passant par l'ermite. Déjà plus agréables à jouer que le simple soldat. Enfin le *magus* (pluriel magi). Il a consacré quinze ans de sa vie à étudier l'Art de la Magie et en a retiré des pouvoirs fantastiques, qui le placent très loin au-dessus du commun des mortels... tellement loin en fait qu'il ne se sent absolument pas à l'aise en leur compagnie...

La procédure de création est la même pour tout le monde (à part quelques raffinements supplémentaires pour les magi). Il y a huit caractéristiques, associées par paires: Perception/Intelligence, Force/Endurance, Rapidité/Dextérité, Communication / Présence. Pour calculer leurs scores, on lance 1D10 deux fois. On soustrait le second résultat du premier. On obtient un résultat compris entre -9 et +9. On divise ce chiffre entre les caractéristiques d'une paire. Il existe pour chaque caractéristique des listes d'adjectifs permettant de mieux visualiser les chiffres s'éloignant de la moyenne (qui est zéro). Ajoutez à cela la Confidence (mesure de la confiance en soi du personnage, avec un petit côté «points de chance» qui, judicieusement investis, permettent d'éviter les échecs critiques), et la partie purement technique est terminée.

On passe maintenant à quelque chose de beaucoup plus amusant: le choix des forces et des faiblesses du personnage. Plusieurs pages proposent des défauts, des qualités, des anecdotes... Il y en a vraiment pour tous les goûts, depuis l'avantage mineur (ambidextrie, par exemple), à la tare majeure (personnage sous le coup d' une malédiction, ou pire...). Ensuite vient le choix des traits de personnalité. Le joueur est libre de les créer, et de leur donner une valeur (de -3 à +3). Ils modifieront certains jets... et donnent lieu à des conflits intérieurs façon *Pendragon*.

On refait une incursion côté technique pour choisir les *abilities* du personnages. Les *abilities* se divisent en Talents, Connaissances et Compétences, qui à leur tour forment des sous-catégories. La liste est touffue, mais la procédure est simple, et devient assez rapide dès qu'on en a un peu l'habitude. Elle est nettement plus longue pour les magi, qui doivent encore répartir quelques points dans les domaines et les techniques de l'Art.

Qui a vécu par l'épée...

Les règles de combat sont d'un classicisme à toute épreuve. Les rounds durent six

secondes. Ils commencent par les déclarations d'intentions, puis on enchaîne sur les déplacements, les tirs, la mêlée proprement dite, et enfin l'usage de la magie. L'initiative est tirée au dé... une seule fois, au début des hostilités. Après elle est irrévocablement fixée. Les auteurs déclarent avoir voulu faire un système de combat «narratif», privilégiant le spectacle au détriment de la partie technique. Néanmoins, ils ont multiplié les facteurs annexes (vitesse de l'arme, espace nécessaire pour la manœuvrer à l'aise (!), encombrement), et au bout du compte, le combat donne toujours une impression un peu sèche. A ceci s'ajoute une imprécision agaçante: les armes font des dommages chiffrés (toujours les mêmes, 5 pour une grande épée, par exemple. Les dommages totaux s'obtiennent en ajoutant la force et la compétence de combat de l'attaquant). Or les personnages n'ont pas de points de vie. A la place, il y a un système «d'états» (sonné, blessé plus ou moins gravement, neutralisé ou mort). En cherchant un peu, on trouve la formule de conversion état/points de vie, mais il aurait été préférable d'harmoniser les deux. Une mauvaise langue pourrait dire que les auteurs étaient trop occupés par le système de magie (12 pages sont consacrées au combat, un peu plus de 50 à la magie...).

La magie et ses merveilles

Pour l'Ordre d'Hermès, la magie s'exprime à travers cinq techniques (Créer, Percevoir, Transformer, Détruire, Contrôler) et dix formes (Animal, Eau, Air, Plantes, Feu, Image, Esprit, Terre et Pouvoir). Toute la subtilité est de combiner formes et techniques pour obtenir des effets plus ou moins puissants. Il existe déjà des sorts «tout prêts», fruits des recherches des magi des siècles passés. Ils sont assez nombreux pour qu'un magus passe sa vie à les étudier (une chose particulièrement agréable: les noms des sorts ont tous un petit cachet poétique). Chacun d'eux a une *magnitude*, qui mesure à la fois sa difficulté et ses effets. Plus elle est élevée, plus le sort est difficile à apprendre.

Mais le plus intéressant pour le magus, est la possibilité de lancer des «sorts spontanés», autrement dit, de manipuler l'énergie magique à son idée. C'est un peu plus difficile évidemment, mais l'idée est particulièrement plaisante, et le MJ pourrait se montrer conciliant pour encourager cette nouvelle expression de l'Art.

Les règles prennent tout en compte. Aussi bien la résistance de la cible à la magie, que la fatigue du magicien, le temps de concentration, les lancements multiples, et ainsi de suite. Une mention spéciale pour le «certâmen», le duel rituel entre magi — l'Ordre d'Hermès interdit les duels à mort, et a imposé cette procédure à la place. Les belligérants se mettent d'accord sur une forme et une technique, et s'affrontent à coups d'illusions. Bien joué, avec un maximum de théâtralisation, ça doit être un régal...

L'univers est vaste...

... et l'Art n'est pas le seul pouvoir surnaturel qui existe. Dans ce monde médiéval (presque) historique, Dieu et son Eglise sont la Puissance surnaturelle la plus importante. Le Diable vient ensuite. Ce dernier a bien entendu des foules de serviteurs surnaturels, ainsi que des adorateurs humains, ou à peu près, voués au Mal — et plus particulièrement à servir d'ennemis aux magiciens. Enfin, plus lointains et mystérieux, il y a les êtres-fées, famille qui recouvre toutes les créatures «magiques»: fées, elfes, animaux qui parlent ... Toutes ces puissances interagissent et se combattent parfois. Un chapitre intitulé Bestiaire s'attache à nous présenter quelques représentants de chaque domaine... Ce sont des «créatures» bien pensées, suffisamment détaillées pour servir autrement que de cibles. Par exemple de sujets d'étude.

En effet plusieurs chapitres expliquent le travail de laboratoire du magus. Là, avec un joueur un peu imaginatif, tout est possible. D'apprendre, bien sûr, mais aussi de créer. La création de sorts, d'objets magiques, la préparation de potions de tous types etc., sont couverts avec un souci du détail proche de l'obsession. C'est également là que l'on apprend comment trouver un apprenti — et plus dangereux encore, un familier (enfin, dangereux... pas en eux-mêmes. Mais parce qu' ils sont une excellente preuve indirecte pour envoyer les «sorciers» au bûcher). Bien entendu, les répercussions de toutes ces activités sur le covenant sont décrites...

Le covenant, cœur du jeu

Somme toute, tout le jeu tourne autour. C'est aux joueurs de fixer les limites de l'accord (pacte serait peut-être une traduction plus juste) qui va les lier les uns aux autres. Mais une fois que ce sera fait... plus question de revenir dessus! Les conseils de création d'un covenant sont plutôt succincts — mais on nous promet pour la fin de l'année des règles plus détaillées, avec exemples, conseils et mini-scénarios. Mais dans le fond, cette quasi-carence a ses avantages, en particulier pour les amateurs de role playing. Ils ont des heures de chamailleries «amicales» (mon œil!) en perspective sur des thèmes divers comme le nombre de soldats nécessaire, les relations avec le monde extérieur, le choix d'un emplacement convenablement imprégné d'énergie magique pour y installer le covenant...

En ce qui concerne le site, les derniers chapitres du jeu détaillent un coin du Sud de la France, le val du Bosque (quelque part près de Foix, à une portée d'arc de Montségur...). Il s'y passe bien assez de choses pour y placer toute une campagne...

De l'anglais considéré comme une langue hermétique

Les auteurs ont visiblement fait un effort pour rendre «littéraires» certains passages du jeu. Je suis presque tenté d'ajouter «hélas». *Pour un rôliste moyennement anglophone*, le décryptage du texte demande pas mal d'appels à l'aide à la fée Harrap's... Le jeu en vaut la chandelle, de toute façon. Tout comme cela vaut la peine de passer outre la présentation touffue — il y a plein de tableaux, beaucoup d'abréviations et très peu d'illustrations (assez médiocres, de surcroît). Au chapitre «chipotage sur la forme», on peut aussi regretter la présentation en un seul livre. Il aurait mieux valu faire un livret de magie indépendant, que les joueurs auraient pu consulter sans emprunter sans arrêt les règles au maître de jeu...

Ars Magica est un bon jeu, mais qui s'inscrit un peu à contre-courant des modes. Les principes de base des règles sont simples, mais leurs applications ultra détaillées demandent un bon apprentissage. Il n'est pas destiné à des débutants, ni à des joueurs peu intéressés par le «jeu d'acteur». Tiens, ça me permet de placer un mot sur *The Stormrider*, qui est un scénario d'initiation: l'essentiel du piment de la partie vient de la division du groupe en deux «clans» rivaux, et de la bonne orchestration du conflit...

Si vous êtes fascinés par la magie, expérimentés et anglophones, craquez, ce jeu est fait pour vous !

INVENTORIUM

Ars Magica, jeu de rôle médiéval-fantastique.
La version chroniquée dans l'article est la plus récente, c'est-à-dire la 2e édition.
Editeur: Lion Rampant.
Auteurs: Jonathan Tweet & Mark Rein-Hagen
Couverture: Doug Shuler
Illustrations: Anne C. Martin, James Garrison, Eric Holtz, Doug Shuler, David Zenz.
Présentation: un livret à couverture souple de 156 pages.
Nécessite 1D10 (non fourni).
Prix: environ 180 F
Supplément paru: The Stormrider, un scénario d'initiation.

Tristan Lhomme

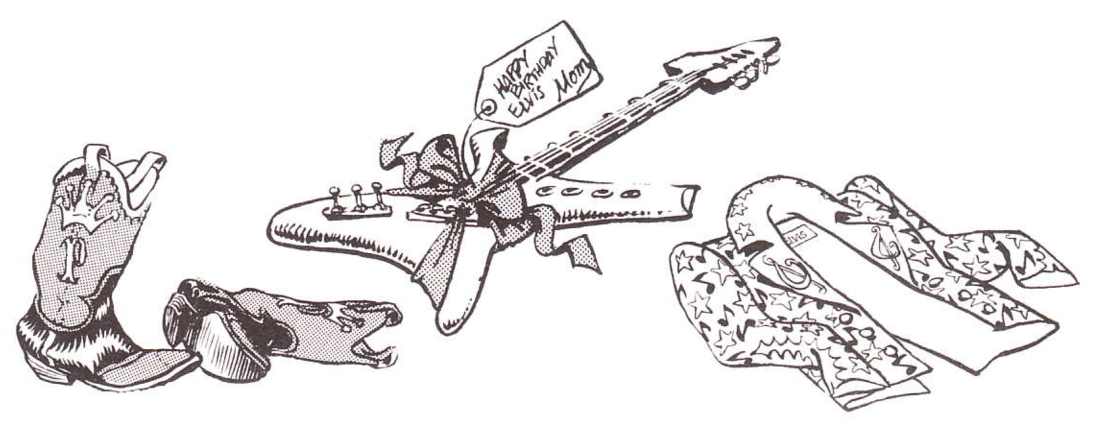


CASUS BELLI
Aventures
L'armée morte
pour AD&D
pour l'Appel de Cthulhu
Une visite au zoo
Panoplie pour un rocker
pour Athanor
Dans la grisaille et le sang
pour Simulacres
CB 54
Cet encart détachable correspond aux pages 43 à 50 et 59 à 66.

On a volé une relique, nos valeureux chevaliers vont-ils réussir à la retrouver? Une enquête prétexte à explorer les milieux du rock.



Panoplie pour un rocker



Le lieu de l'action

Memphis Tennessee est une paisible cité de 20.000 âmes qui vit du transport fluvial (Mississippi), de l'élevage et du tourisme. En effet, c'est ici que se tient le grand musée Elvis Presley. Et pour les visiteurs de Rock City (anciennement Nashville, à 300 km à l'est), il est d'usage de prendre la navette qui relie les deux villes pour faire une demi-journée de pèlerinage.
Mais avant d'aller plus loin, intéressons nous à deux étranges personnages.

Snaky Fingers & Dumbo Thump

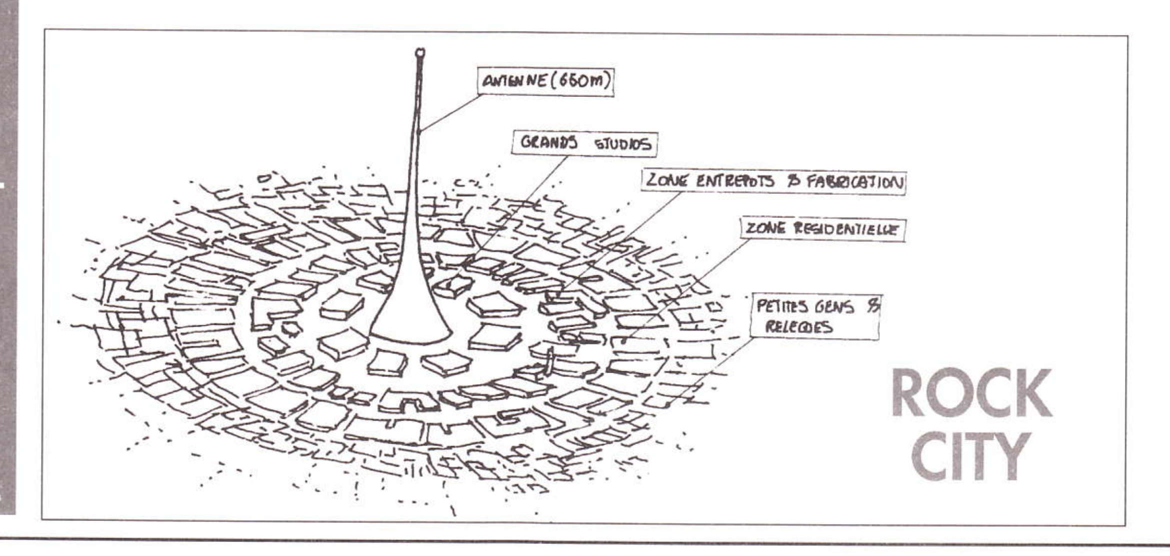
Il était une fois un guitariste électrique pas mauvais mais pas génial non plus, à la voix chaude et rocailleuse, au physique maigre et élancé. L'ambition de Snaky Fingers, puisque c'est son nom, est de devenir une rock star. Il ne se satisfait plus de sa situation de requin de studio (1), d'arrangeur de vieux tubes. Il voudrait écrire de vraies nouvelles chansons, pondre le méga-tube, le super hit, l'hyper-top, bref devenir une légende.
A Rock City, il existe des recoins bizarres, où des contrats pas toujours catholiques sont signés, et Snaky fréquenta de plus en plus souvent ces lieux. C'est ainsi qu'il fit la connaissance de Dario de Palma, un producteur bien étrange, qui lui promit le tube tant attendu, mais à une condition seulement. Il lui faudrait en échange trois reliques: le jean, les bottes et le blouson d'Elvis.
Pour mener à bien le casse du musée Snaky a fait appel à l'un de ses vieux partenaires, un batteur de hard-rock, du nom de Dumbo Thump. Epais comme trois armoires à glace, Dumbo est là en cas de bagarre. Mais il n'y a pas de raison que le plan de Snaky échoue.
Cette nuit, comme d'habitude, les gardiens du musée Elvis Presley quittent leur service à 21h, refermant la porte à commande électronique.
Caché dans une camionnette située à 50 mètres de là, Snaky, grâce à un micro directionnel hypersensible, écoute le léger déclic des touches. Sa mémoire auditive est telle qu'il saura retrouver la combinaison. Il a pris ses précautions et a aussi écouté le matin, pour savoir si les codes d'ouverture et de fermeture étaient différents.
Pendant que Snaky entre dans le musée et dérobe les précieuses reliques, Dumbo, tenaillé par une petite faim, va manger un hamburger au fast food un peu plus haut, le Hound Dog.
Le lendemain matin, les gardiens du musée trouvent la vitrine des vêtements d'Elvis ouverte. L'alerte est donnée.

Et nos avatars?

C'est à partir de cet instant que les avatars vont entrer en scène, mais comment les motiver? S'ils viennent juste d'être créés , vous pouvez les décréter natifs de la ville, et même pourquoi pas gardiens du musée. S'ils font partie des Compagnons de Janus, tout événement un peu bizarre peut les motiver. S'ils font partie de l'Ares Protectiva, pourquoi les autorités ne feraient-elles pas appel directement à eux. Et enfin, la prime de 25 000 Unis offerte par le conservateur du musée peut en intéresser plus d'un!

Memphis Tennessee, 2306 A.D.

La ville est traditionnellement divisée en deux grands quartiers: le nord et le sud.
Au sud, on est plutôt country. L'apparence physique des messieurs est celle de grands costauds, souvent habillés de chemises à carreaux et de chapeaux. Les dames ont plutôt les cheveux blonds ou roux, et la poitrine généreuse. Ici, on écoute la vraie musique de l'Amérique, et non pas cette décadence qui est née il y a presque quatre siècles. De plus, les visiteurs que ramène le musée sont bruyants et empêchent de faire la sieste au calme. Il est sûr que sans ces reliques, le musée va perdre un peu de son intérêt et il est donc possible que quelques durs du «sud» aient perpétré ce forfait.



*Ce scénario est prévu pour 2 à 5 avatars sans grande expérience, mais ayant un goût prononcé pour la musique.
A chaque chapitre, une musique d'ambiance est conseillée. Un bon meneur de jeu aura pris soin de prévoir les cassettes adéquates avant de faire jouer ce scénario.*

Au nord on est plutôt rock'n roll. Les garçons portent des rouflaquettes, les filles des jupes voyantes. On écoute exclusivement le vrai rock'n roll du XXe siècle. Le grand chic, c'est d'avoir réussi à retaper une motocyclette à essence, plutôt que de rouler sur les imitations électriques. Il est très possible qu'un fan ait fait le casse pour posséder des effets personnels de son idole.

Remarquons enfin que les gens du sud sont plus âgés que ceux du nord (mais ça il faudra aller le vérifier à la mairie car l'aspect physique est trompeur) et que l'on peut en déduire que les habitants de Memphis passent d'un quartier à l'autre avec l'âge.

Enfin, une tradition est respectée dans toute la ville: la Fièvre du samedi soir. Chaque fin de semaine, les habitants prennent une dose de Bi. Pendant une bonne partie de la journée, ils vont ingurgiter trois à quatre litres d'alcool moyennement fort (15 à 25°) pour saturer leur organisme. Puis ils se rendent soit à La Grange soit au Dancing. Là ils prendront environ un à trois litres d'alcool assez fort (de la vodka jusqu'à de l' alcool à 90°), ce qui les mettra dans un état de semi-ébriété pendant environ deux à trois heures. Puis ils iront sagement se coucher. Quelques richards s'enivrent parfois vraiment avec du Tri, mais c'est très rare. La production d'alcool est locale.

On peut aller poser des questions à droite et à gauche, mais en tenant toujours compte du shérif de Memphis, qui n'aime pas qu'on lui marche sur les pieds. C'est lui qui administre la loi, mais il existe un juge pour la justice. De toute façon, toute incartade signifiera l'expulsion.

Rock'n roll

Le lieu de rencontre des rockeurs est le Great Drinks with Ice. On y écoute force rock'n roll et on y flirte pas mal. Inspirez-vous le plus possible du feuilleton *Happy days*. Si on interroge le patron sur les fans du King, il dira qu'il y en a plusieurs de bien frappés. Le plus givré d'entre eux d'ailleurs se fait appeler Elvis et on ne lui connaît pas d'autre nom. C'est bien sûr une fausse piste mais profitez-en pour brancher dessus quelques mini scénarios:

— Un des avatars bouscule un consommateur. Aussitôt une bande se forme pour apprendre la politesse aux étrangers.

— Une jolie blondinette allume un des avatars. Son petit ami décide que cet affront ne pourra se résoudre que par un duel: deux motocyclettes lancées l'une contre l'autre. Le premier qui dévie de la route a perdu.

— Elvis a disparu, seule sa petite amie du moment sait où il est (au vieux cinéma délabré en train de revoir un film du King). Elle ne donnera ce renseignement que si un des avatars accepte de participer au concours de danse avec elle.

• Musique: Elvis Presley (première époque), Eddie Cochran, Bill Haley, les Stray Cats.

Country

En se renseignant auprès du shérif, on apprend qu'il y a parfois des bandes masquées qui viennent renverser les motos ou bomber des slogans anti-rock'n roll sur les murs du quartier nord.

Ce n'est pas vraiment un secret difficile à découvrir que d'apprendre que ces bandes sont toutes dirigées par Beef Hank et Stetson Williams. Ce sont deux solides gaillards d'environ deux mètres pour quatre-vingt-dix kilos. Ils adorent se balader avec leurs bottes à éperons tout en conduisant leurs superbes tracteurs électriques. Ils sont tous deux agriculteurs et voisins. Si on va chez eux durant la journée, ce sont Dolly ou Emmilou (leurs femmes) qui recevront les avatars. Sans oublier le chien bien sûr.

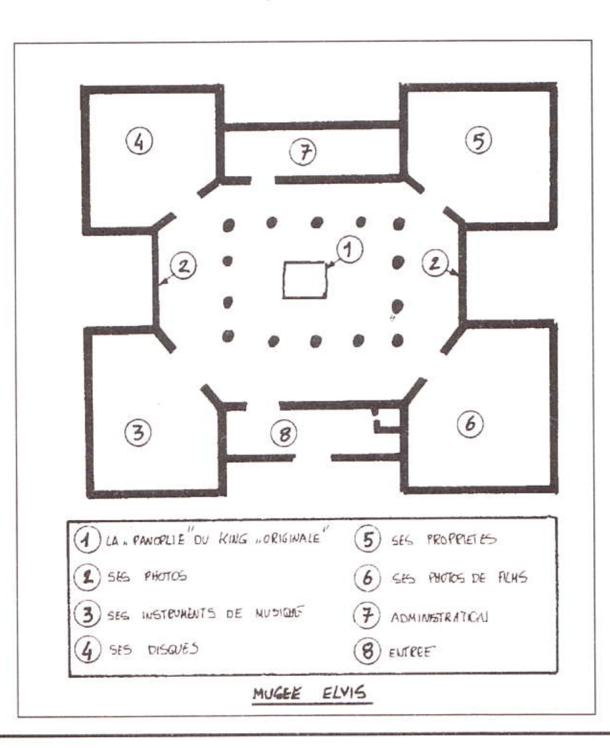
Ils sont très susceptibles au point de vue musique, mais ils ne demandent qu'à faire entrer dans leur bande d'autres joyeux drilles. Faites comprendre aux avatars que si les reliques sont par ici, c'est le seul moyen de le savoir. Pour faire partie de la bande, c'est très simple, il suffit de rester plus de 20 secondes sur un cheval sauvage, ou d'aller renverser une ou deux motos de rockers.

• Musique: Dolly Parton, Hank Williams. Si vous êtes vraiment à court, essayez Ry Cooder, J.J. Cale et à l'extrême rigueur ZZ Top (1ère époque).

Le musée

Une enquête bien menée montrera qu'il n'y a pas eu effraction. Donc, soit on connaissait le code de la porte, soit on l'a volé. Les seules personnes qui connaissent ce code sont le directeur et les gardiens. Le directeur est quasi insoupçonnable. Quant aux gardiens, soit les avatars en font partie et le shérif les aura à l'œil, soit on peut les interroger sur leur travail. Celui-ci est très simple: surveiller les visiteurs, guider les touristes, fermer les portes le soir.

Il y a trois fois par jour une navette de touristes en provenance de Rock City, elle repart quatre heure plus tard. Cette navette relie Memphis à une dérivation de la voie pour fuseur qui amène jusqu'à Rock City. Le trajet total dure 1h 30 (dont 30 minutes de fuseurs à grosse capacité). La quantité de touristes quotidiens varie de quinze à trente. Si on fait le relevé des transports, on s'aperçoit qu'une personne n'est pas repartie par la navette d'hier au soir. Il s'agit d'une fausse piste: c'est un jeune homme qui est venu retrouver sa fiancée.



Le système de commande de la porte principale est assez simple: un boîtier muni de dix touches est fixé à l'extérieur. A l'intérieur il y a tout le reste. Rien ne relie les deux systèmes, afin d'éviter que des gens puissent accéder par l'extérieur aux divers codes. En fait le boîtier externe envoie dans le mur des vibrations sonores qui sont captées par le système interne.

Seul un appareillage sonore extrêmement perfectionné aurait pu le détecter, ou bien quelqu'un possédant une bonne oreille, car le boîtier n'a pas été démonté.

Les relevés d'empreintes n'ont rien donné, car le voleur avait des gants, mais on a pu conclure que ses doigts étaient exceptionnellement longs et fins.

• Musique: toute musique symphonique rock, les derniers tubes sirupeux d'Elvis, des crooneries de Sinatra, etc.

Autres renseignements

En interrogeant les riverains, on pourra apprendre qu'une grosse camionnette a stationné dans une ruelle adjacente pendant 24 heures. Signe distinctif: la carrosserie était constellée de taches de peinture, selon la dernière mode de Rock City.

Au Hound Dog, le serveur se souvient très bien de Dumbo Thump. Il le décrit comme un homme préhistorique glouton.

Une fois tout exploré, si les avatars n'ont pas trouvé les indices les emmenant vers Rock City, aidez-les un peu (un riverain qui demande s'ils vont eux aussi encombrer le trottoir comme la camionnette de l'autre soir).

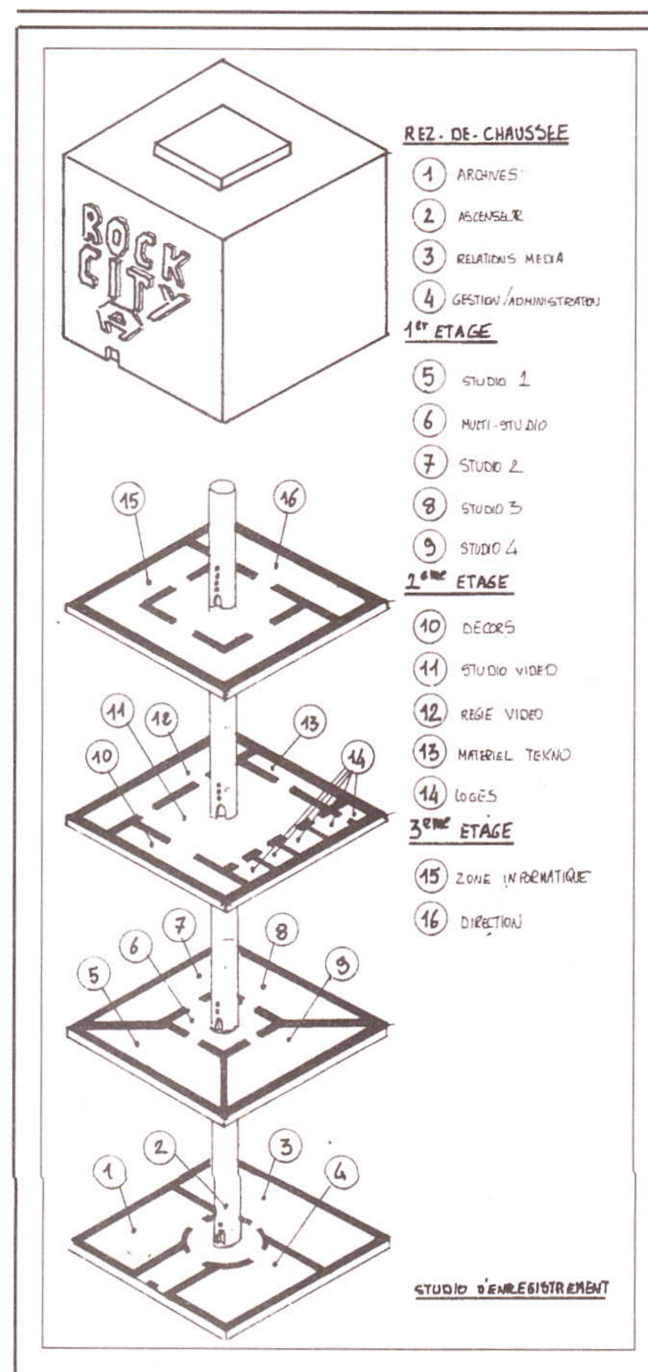
Rock City

L'ancienne Nashville a été presque entièrement rasée lors des Années du Chaos, par une vague d'incendies provoqués par des bandes de pillards. C'est le milliardaire John Z. Yascovicks qui a relancé la construction de nouveaux studios d'enregistrement, ainsi que la construction de la gigantesque antenne radio, en hommage à la Tour Eiffel et à la firme de cinéma R.K.O. Fabuleux assemblage de 650 mètres de haut (la Tour Eiffel en a 320) reposant sur une base carrée de 25 mètres de côté, l'antenne est l'emblème et la fierté de Rock City. Tout autour, la ville a été reconstruite en cercles concentriques, les bâtiments les plus proches du centre étant les studios, de colossaux cubes blancs comme neige.

La musique produite dans les années 2306 par ce réseau de communication (network) est composée à plus de 80% de reprises de vieux morceaux remis au goût du jour et réinterprétés. Ce sont pour les 20% restant que les musiciens actuels sont presque prêts à vendre leur âme. Tous les styles musicaux ont leur créneau mais l'immense majorité de la production va à la muzak (musique d'ambiance, comme celle qu'on entend dans les aéroports ou les supermarchés), puis à la chanson populaire.

Il y a peu de chance que les avatars rencontrent le maire de la ville (et en même temps le P.D.G de la radio locale) qui se nomme Robert John Blackbird. Il ressemble de façon hallucinante à Swan, du film *Phantom of the Paradise*.

• Musique: à l'arrivée des avatars à Rock City, des haut-parleurs diffusent partout le Canal A. Faites passer des morceaux de Jean-michel Jarre (1ère époque), Klautz Schulze, Kraftwerk, en alternant avec de la house music minimaliste (quelque chose plus proche de Confetti que de Yazz).



Mutants musicaux

Il n'y a pas de mutations réellement propres à Rock City, mais comme ses résidents pratiquent la musique à outrance, ils ont développé des types physiques particuliers à chaque instrument. Presque tous ont une valeur de 5 ou 6 dans la partie acquise de Dextérité et de Perception (sonore).

ROCK:

— Guitariste: corps et doigts plus fins et allongés. Modification de la courbe de réponse de l'oreille pour atténuer les aigus. Prédisposition à une forte Intuition.

— Claviers: mains fines mais très fortes, crâne dégagé. Prédisposition à une forte Action.

— Basse (peu nombreux). Perception accrue des infrasons. Elongation des mains. Prédisposition à des pouvoirs psis d'Altération.

— Batterie: augmentation de la masse et de la puissance musculaires. Résistance souvent élevée aux psis.

JAZZ:

Les modifications sont identiques à celles de la rubrique rock pour les musiciens utilisant les mêmes instruments, plus une grande capacité pulmonaire pour les instruments à vent. Mais aussi la possibilité d'avoir une horloge interne qui permet de savoir précisément l'heure qu'il est. Aussi compliqué que soit un rythme, un jazzman ne peut le perdre.

CLASSIQUE:

— Les violonistes doivent pratiquer régulièrement des sports comme le tennis ou la natation, afin d'assouplir l'angle du cou et contrebalancer la tenue ferme du bras. Il y aurait sinon risque de blocage par calcification. Il n'est quand même pas rare d'en voir certains avec un un torticolis.

— La plupart des chanteurs et chanteuses (même rock) ont développé une grande capacité pulmonaire. On les surnomme parfois les «baleines». Un intéressant talent secondaire est apparu chez la plupart d'entre eux: ils peuvent imiter des voix à la perfection (certains imitent aussi les animaux).

Les studios

En général interdits aux visiteurs, il y a toujours moyen d'y faire un petit tour (graisser une patte, se faire passer pour un journaliste de World TV, se déguiser en producteur). L'organisation des bâtiments est souvent issue du même moule (voir plan). La section informatique est réservée aux ordinateurs de traitement de l'information musicale. On y transforme les nouveaux enregistrements mais on retravaille aussi tous les vieux «standards». Les O.M.O.S. (Ordinateurs Mutants Organiques Statistiques) utilisés ici possèdent des extensions de logiciels musicaux tout à fait fabuleux. Un néophyte sera époustouflé par la possibilité de créer une symphonie, en moins d'une heure, à partir de quelques éléments. Mais quelqu'un avec un niveau 8 ou plus en musique et qui réussit un jet Intuition/Musique avec au moins un Bon résultat réalise que si la composition est parfaite, elle manque toutefois d'originalité, et que l'exécution manque de présence.

Musiques entendues dans les studios:

• *Rock:* B' 52s, Devo pour le rock pur (rock tekno quoi); Scorpion, Satriani pour le hard rock (ou tout produit hard FM).

• *Jazz:* tous petits studios, le jazz est l'un des derniers bastions de la musique live. On est revenu aux errements du free jazz. Si vous avez du Max Roach ou tout autre disque de cette époque, allez-y. Sinon passez à la fois de la musique synthé (Jarre) et du vieux jazz (n'importe quel Armstrong fera l'affaire).

• *Classique:* la majeure partie de la production est du Rondo Venezianno ou du Richard Clayderman. S'il s'agit d'opéra, ce sera plutôt le grand spectacle (*Carmen* avec Julia Miguenes Johnson) pas mal fait. Seuls quelques minables studios à la périphérie font encore du bon travail. Le plus célèbre d'entre eux est Otavio Francini, le seul musicien connu capable de tirer des émotions sincères d'un O.M.O.S. musical.

• *Chanson:* là, utilisez à la fois votre platine disque et votre lecteur cassette pour diffuser plusieurs morceaux à la fois. Voici les proportions du cocktail: un peu de soupe (*High* de David Halliday 30%), de sirop (*Ouragan de* Steph' de Monac' 20%), de tekno (rappeurs divers et *Rock It* de Chick Corea 20%), de funk propre (*Beat It* de Michael Jackson 20%), de violence contrôlée (*Walk this way* de Aerosmith/Run DMC ou n'importe quel Billy Idol 5%). Plus 5% de tout ce que vous ne pouvez supporter (Dorothée, *A la queue leu leu* ou Soldat Louis).

• *Muzak:* si par hasard vous possédez un synthé, profitez-en, mettez le séquenceur en boucle sur une séquence particulièrement monotone et répétitive. Sinon, il existe des disques tels que Music for Airport (Brian Eno) ou du new age (*Einstein on the Beach* de John Cage) mais c'est un peu trop intellectuel pour ce qui est fait couramment en 2306.

Les relégués

Malgré la prédominance à Rock City de la programmation faite par la radio du même nom, de très nombreux musiciens viennent s'installer sur place. Ils vont dans les studios de la périphérie, puis essayent ensuite de faire diffuser leurs disques compacts par des petits réseaux parallèles (autant dire qu'une vente de mille exemplaires est prodigieuse). Chaque quartier s'est spécialisé (World Music, folk, New wave) et a pris un aspect proche de sa musique (ne manquez pas de visiter le quartier africain, si typique). Les deux quartiers les plus connus sont La Fête et Le Tremplin (voir plus loin).

Et nos voleurs?

Snaky Fingers a essayé de retrouver Dario de Palma dès son retour à Rock City, mais le producteur a disparu. En fait, celui-ci est en train de muter et se repose dans un petit appartement discret. Snaky est fou de rage (le casse lui a fait manqué une séance d'enregistrement) et parcourt la ville entière à la recherche du producteur. Il envoie son copain Dumbo Thump pour questionner, parfois violemment, tous ceux qui ont approché récemment De Palma.

Le problème des avatars va être de retrouver la piste des deux malfrats. Car elle est bien mince. On peut, en questionnant dans les studios ou en compulsant les archives informatiques, se renseigner sur un musicien néandertalien qui a loupé une séance d'enregistrement. Ou retrouver la location d'un système de détection sonore très performant (il n'en existe que quatre de ce type, et un seul a été loué à Snaky Fingers). Dans le même esprit, trois camionnettes du même type que celle vue à Memphis ont été louées récemment. Les deux autres correspondent à des grands studios qui ont été faire des reportages à l'est de Rock City (ce qui est vérifiable après une petite enquête).

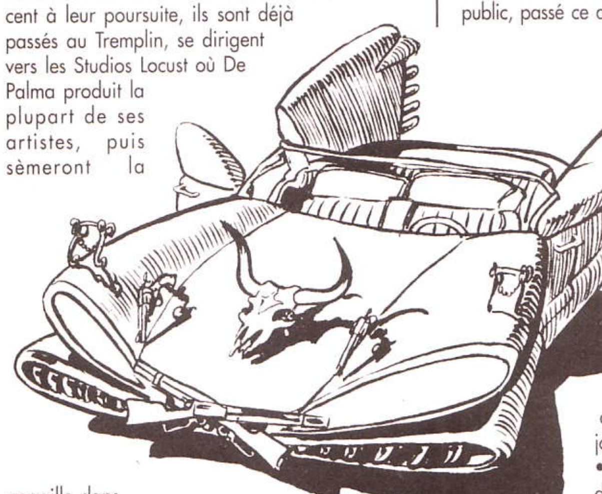
Enfin, si les avatars ne trouvent rien, faites-les assister à une course- poursuite entre la camionnette et une limousine électrique. C'est Snaky qui poursuit le chauffeur de Dario de Palma. Fingers rendra la camionnette le soir même.

La tête et les jambes

Une fois sur la piste des deux affreux, arrangez-vous pour que les avatars arrivent toujours cinq minutes après leur passage, ou qu'ils les voient s'enfuir, et qu'ils les perdent après un course-poursuite mouvementée.

Il suffira d'interroger les personnes qui ont reçu la visite de Fingers et Thump pour apprendre qu'ils recherchent le producteur Dario de Palma.

Fingers et Thump logent à la périphérie dans un sordide deux-pièces, mais n'y mettront pas les pieds avant deux jours. Ils ont planqué les reliques sur le toit de leur immeuble, sous l'antenne de télévision. Au moment où les avatars se lancent à leur poursuite, ils sont déjà passés au Tremplin, se dirigent vers les Studios Locust où De Palma produit la plupart de ses artistes, puis sèmeront la pagaille dans les grands studios rock et jazz où il est sensé s'être rendu. Enfin, ils rejoindront la Fête, où si le meneur de jeu mène bien sa barque, tout le monde se retrouvera.



Dario de Palma

Ce producteur est complètement fêlé. Il s'obstine à fumer des cigares et à manger en abondance pour essayer de conserver une corpulence imposante. Son but: devenir l'éminence grise de Rock City, découvrir les futurs talents et les annexer corps et biens. Il est passionné de magie noire et pense que l'on peut vraiment lier ou posséder l'âme de quelqu'un. Il a fait connaissance à la Fête de Willy Awanbi, un prêtre vaudou qui l'a persuadé qu'il pouvait lier l'âme des anciennes rock stars. Pour ceci, il faut avoir des objets ayant appartenu aux morts. Il s'agit d'une vaste fumisterie mais Dario est prêt à accepter.

Or le producteur est récemment allé prospecter au Canada et s'y est adapté. Afin de retarder la cérémonie, Awanbi lui a affirmé qu'il devait à nouveau muter. Il espère que dans l'état de faiblesse où sera Dario, il pourra l'influencer (il a le pouvoir psi d'Illusion) et arrivera à s'emparer des reliques, que des collectionneurs achèteraient très cher.

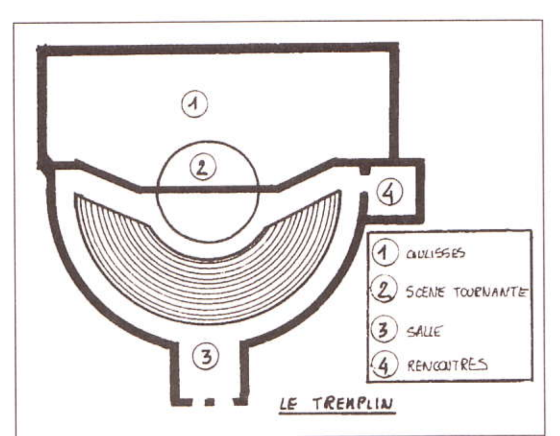
Dario a loué un appartement, payé en liquide et sous une fausse identité. Il est donc quasiment impossible de le retrouver avant trois jours, date de la «cérémonie». Ce moment correspondera au 6e jour de son cycle de mutation, et de Palma sera en mauvaise forme.

Le Tremplin

C'est une salle ouverte aux jeunes talents. Elle a une forme de 2/3 d'arène, avec une scène circulaire au fond. Les artistes ont dix minutes pour séduire le public, passé ce délai, chaque spectateur peut voter grâce aux boutons incorporés aux accoudoirs. Dès que les *no* l'emportent sur les *yes*, la scène pivote et présente un nouveau groupe. On peut ensuite voir les groupes dans la salle des rencontres.

Dario est un habitué de l'endroit mais on ne l'a pas vu depuis quatre jours.

• Musique: si vous avez fait partie d'un groupe de rock ou d'une chorale dans votre jeunesse et que vous possédiez une cassette de vos exploits, diffusez-la à ce moment. Si vos amis votent *no* au bout de cinq minutes, tant pis pour vous. Sinon passez n'importe quoi que vous regrettez d'avoir acheté un jour.



La Fête

Il y a encore pas mal de «tristes» dans le domaine du rock, c'est-à-dire des artistes conscients que leur démarche musicale ne peut en aucun cas être celle de la diffusion du Canal A. En général ils ont les traits tirés, le teint blafard, des habits noirs, et dépensent des fortunes en maquillages divers. Comme ils ont un humour bizarre, le centre de leur quartier est occupé par une fête foraine permanente en parfait état de marche, mais dont l'apparent délabrement est soigneusement travaillé. Tout est dans les tons rouille, vert-de-gris, les animaux des manèges évoquent plus les escargots et les crapauds que les gentils chevaux.

Dans tout le quartier, il est de mise de tirer la gueule à tout le monde, et de répondre avec un air narquois. Seule exception: la Fête elle-même, où l'on arbore un sourire figé. On ne sait plus qui a construit les manèges qui ont imposé cet aspect bizarre, mais les historiens retrouveront certainement des traces du film *Freaks* ou de la bande dessinée *Souriez* (un Batman de Moore et Bolland avec le Joker).

Une coutume bizarre est née dans ce quartier. Lorsque quelqu'un veut se suicider (ça n'arrive pas très souvent mais ça fait très classe), il convoque quelques amis qui enfilent des masques de carnaval. Puis on diffuse *Brazil* sur la sono de la Fête. Le jeu consiste à monter à la grande roue avec force rires, et de se jeter d'en haut au moment où la lumière et la musique s'éteignent.

• Musique: tout ce qui peut être à la fois sinistre et désespéré. Essayez l'album *Pornography* de Cure, Bela Lugosi de Bauhaus ou le premier album de Killing Joke. Une préférence est marquée pour les morceaux mélangeant musique de fête et vocaux d'outre-tombe: *the Carny* (Nick Cave and the Bad seeds) ou Joe Orton's Wedding (David J.)

données techniques

Memphis Tennessee

FOR (7) 1/4/2 REF (9) 4/2/3 DEX (8) 4/1/3 CON (6) 1/4/1 RAI (7) 1/3/3 STA (8) 3/2/3 PER (10) 4/4/2 CHA (7) 2/4/1

Rock City

FOR (6) 2/2/2 REF (6) 2/2/2 DEX (9) 3/4/2 CON (5) 2/2/1 RAI (10) 3/4/3 STA (8) 2/3/3 PER (10) 4/3/3 CHA (9) 3/1/3

Snaky Fingers

FOR 7 REF 7 DEX 13 CON 5 RAI 9 STA 4 PER 12 CHA 6 INT 10

Talents: Citadin + Musique 13 (guitare) et Faits divers 10.

Un pouvoir d'Intuition: Anticipation niv. 8, Défense niv. 3.

Dumbo Thump

FOR 13 REF 9 DEX 11 CON 12 RAI 4 STA 12 PER 9 CHA 4

Résistance de 8 à tous les pouvoirs psis.

Talents: Citadin + Musique 12 (Batterie).

Dario de Palma

Profil: John Smith. Résistance de 3 à tous les pouvoirs psis.

Talents: Artisan + Musique (10) + Faits divers (15) + Droit international (8) + Sorcellerie (compétence 5).

Willy Awanbi

Profil: Intellectuel.Talents: Sauvage + Relations humains (7) + Psionologie (4) + Vaudou (compétence 10) + Gestion (6).

Pouvoirs psis: Illusion et Vampirisme au niveau 5 (Défenses au niveau 6). Résistance Altération 4.

Rencontre finale

A vous maintenant d'organiser une rencontre entre Snaky Fingers et Dumbo Thump qui sont devenus des psycho killers, le prêtre vaudou qui officie au centre de la fête foraine et le producteur détraqué. Pourquoi ne pas prévoir une poursuite dans le train fantôme, dans le palais des glaces, et enfin terminer par le grand huit?

Aller plus loin

Vous pouvez, si vous le désirez, modifier ce court scénario en sachant qu'il y a une Porte de passage sous l'antenne de Rock City, à l'endroit où le champ magnétique est le plus fort. Auquel cas Dario de Palma, en fin de mutation, s'échappera par la Porte. De l'autre côté, c'est le monde du show-biz, des méga- tournées, des rock stars. Nul doute que l'archétype du King qui y réside sera heureux de revêtir les ornements de l'original.



scénario
Pierre Rosenthal
plans
Stéphane Truffert
illustration
Rolland Barthélémy

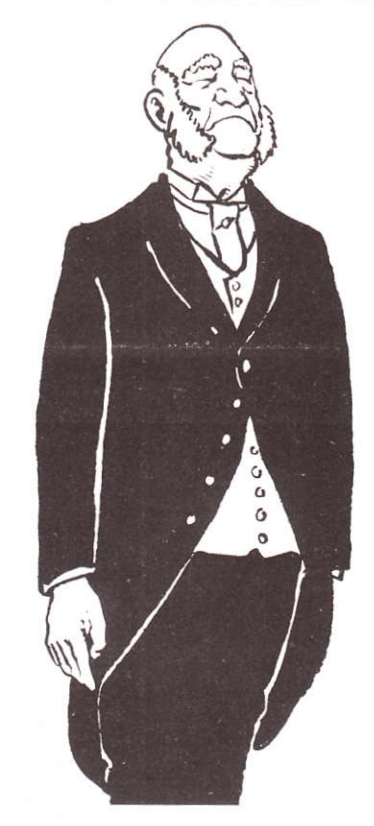
1) Mercenaire de la musique, c'est l'éternel second rôle, celui dont le nom n'apparaît pas sur l'affiche mais que l'on voit derrière les plus connus.

Où la supériorité de l'homme sur l'animal est mise à l'épreuve.



Une visite au zoo

Ce scénario est destiné à des personnages aimant les animaux et eux-mêmes animés par des joueurs préférant la réflexion à la force (ce qui est la seule garantie de survie à Cthulhu, pour peu que le M.J. soit normalement sévère). Il m'a été inspiré par la nouvelle de Gérard Klein «Avis aux directeurs de jardins zoologiques». D'après les augures, le M.J. devra se donner un peu de mal pour coordonner cette sombre histoire.



Chien perdu avec collier

Ce jour-là, nos amis ont été priés à déjeuner par Lord Andrew Milton dans son luxueux appartement londonien. Un verre en main, hôte et invités bavardent gaiement du temps qu'il fait en ce 24 mars 1922. C'est alors qu'Archibald, le butler (majordome) de Lord Milton, paraît et informe son maître que le repas risque fort d'être retardé. *«La cuisinière a eu quelques difficultés d'approvisionnement, Mylord»* explique-t-il si on lui demande pourquoi (et chaque renseignement devra lui être spécifiquement demandé, Archie est un vrai butler qui ne répond qu'aux questions qu'on lui pose!). En fait, Mary-Elisabeth, femme de chambre de Lady Milton (laquelle séjourne cette semaine chez sa mère dans le Sussex), chargée ce jour de faire quelques achats de victuailles, n'a pas accompli cette tâche. — *«Pourquoi donc, Archibald?»* (pensez à la chanson *Tout va très bien, Madame la Marquise*) — *«Parce qu'elle a erré toute la matinée dans Regent's Park»... «Elle y cherchait Willy, Mylord»... «Parce qu'elle l'avait perdu»... «En le promenant ce matin»...*

Il serait amusant que les joueurs prennent d'abord Willy pour un enfant — c'est en fait le fox-terrier de Lady Milton, et Lord Milton est désespéré à l'idée de la scène atroce qui l'attend si Willy n'est pas retrouvé avant le retour de son épouse.

L'interrogatoire de Mary-Elisabeth doit être mené avec doigté. Les joueurs ne doivent pas se contenter de jeter les dés, ils doivent vraiment baratiner, ou être éloquents ou argumenter, pour apprendre le fin mot de l'histoire. En effet, la jeune et accorte Mary-Beth (pour les intimes) profitait des promenades de Willy pour retrouver Jasper, jeune homme exerçant l'honorable profession de premier assistant du sous-chef jardinier de Regent's Park. Pendant que ce dernier lui faisait apprécier la qualité du gazon des fourrés du parc, elle laissait Willy attaché à un banc de bois. Bien sûr, elle cherchera à cacher son inconduite, racontant des histoires abracadabrantes: chienne en chaleur affolant Willy, dogue enragé poursuivant le pauvre fox-terrier, individu louche rôdant dans les allées... Mais elle s'emmêle dans ses histoires et peut même paraître suspecte. Aux joueurs de s'y retrouver (le M.J. peut bien s'amuser à jouer Mary-Beth!).

Ce matin, au sortir des buissons, la jeune femme a retrouvé cassée une traverse du banc auquel elle avait attaché Willy, et le chien disparu. Elle jure que le banc était intact à son arrivée: le chien a dû tirer sur sa laisse et casser la traverse de bois.

A la recherche de Willy

Bien entendu, les paragraphes précédents peuvent être sans difficultés adaptés à Boston ou à Paris, par exemple. Si les personnages sont parisiens, l'appartement de leur riche ami se situera au mieux à Vincennes, nous allons comprendre pourquoi. A propos, l'idéal est que le propriétaire du chien soit l'un des personnages-joueurs. Si aucun de ceux-ci ne peut avoir le train de maison convenable, il faut en faire d'excellents amis de Lord Milton, tout disposés à l'aider à retrouver son chien perdu (pour des Anglais, c'est plus facile: chacun sait qu'ils donnent beaucoup d'importance à leurs animaux familiers). Si les personnages ne sont pas enthousiasmés par la perspective de courir après le toutou, faites-leur comprendre que la bienveillance d'un homme comme Lord Milton, très riche d'argent et de relations bien placées, pourra leur être extrêmement utile dans l'avenir.

La recherche de Willy sur les lieux du «crime» ne donnera rien, sauf que...

1) La traverse a été mordue par le chien (ne l'indiquez que si les personnages examinent le banc avec soin) avant qu'il ne réussisse à la casser. Tout ceci est un comportement très surprenant chez un brave toutou comme Willy, décrit comme intelligent, affectueux, fidèle et obéissant (et c'est tout-à-fait exact!).

2) Un *Trouver Objet Caché* permettra de repérer sur le banc, du côté où était attaché le chien, non pas un, mais une série de... cacas d'oiseau. Un *Zoologie* difficile (malus de 20) ou la consultation d'un expert (ornithologue, vétérinaire, marchand d'oiseaux) indiquera que le «dépôt» provient d'une espèce exotique de perroquet. Très étrange sous nos climats, non? Vous me direz, il faut être vicieux pour s'intéresser à ce genre de petites choses, mais je le répète, à AdC, mieux vaut être du genre esprit tordu que gros biceps.

A présent, les joueurs vont devoir se secouer les méninges. Espérons qu'ils penseront:

— à passer une annonce dans les journaux du soir (Willy a un collier où figurent les armoiries de Lord Milton... mais pas son nom ni son adresse, ce serait d'un vulgaire, très cher!);

— à demander au Gardien des Arcanes quels bâtiments et quartiers entourent Regent's Park. Car, entre autres curiosités (comme l'ambassade de Transylvanie, qui n'existe pas et n'a rien à voir avec l'histoire, mais ça peut être drôle), on trouve le zoo de Londres tout près de Regent's Park.

— et surtout — c'est sans doute le plus direct — à demander aux gardiens du parc s'ils ont aperçu Willy. Ils pourront apprendre — s'ils s'y prennent avec un minimum de politesse, jeu de rôle, jeu de rôle, même pour les petits détails! — que le chien a effectivement été vu, courant comme un dératé dans la direction du zoo (vu la taille de celui-ci, il n'y a rien d'autre de ce côté). Evidemment, il n'est pas certain que Willy soit entré dans le zoo, mais il faut bien chercher quelque part, et tous les chiens aiment les odeurs bizarres.

Une drôle de ménagerie

Pour le Gardien des Arcanes, il nous faut à présent lever le voile sur ce que cache ce zoo riche d'une foule d'animaux venus de toutes les colonies de la Couronne.

Reginald Barton était vétérinaire et passionné d'occultisme. Pendant la Guerre (la Der des der, vous savez), il s'occupait des chevaux d'un bataillon d'artillerie mobile. Un jour de 1917, un obus allemand de 240 mm tomba sur l'écurie où il travaillait. Il fut enseveli sous des chevaux déchiquetés. On le releva grièvement blessé et surtout — mais cela ne se voyait pas — complètement fou. C'est dans un vieux château français transformé en hôpital, où il était soigné, qu'il fit la fatale trouvaille: au fond d'un coffre moisi, dans la bibliothèque, un exemplaire du *Livre des Maîtres qui Viendront*, écrit au XVIIIe siècle par le moine défroqué Hégésippe le Borgne. Rentré à Londres, Barton entreprit de favoriser la venue des Maîtres en question. Il se fit engager au zoo, dont il devint rapidement sous-directeur — et véritable patron, le directeur officiel, Mr Mac Cullough, lui manifestant une confiance aveugle depuis l'ingestion d'un cocktail préparé suivant une recette de frère Hégésippe. Au reste, depuis six

mois au moins, le directeur ne met plus les pieds au zoo en raison d'une allergie subite aux poils et aux plumes, apparue après que Réginald lui ait offert un certain bouquet de fleurs.
Profitant du départ et du décès prématuré pour cause de guerre mondiale d'un grand nombre de gardiens, Barton a fait engager un personnel tout dévoué à sa cause, car sélectionné suivant des critères très particuliers. Il n'y a plus dans le zoo que quelques gardiens âgés à ne pas faire partie de cette troupe de fous dangereux, et ils sont «généreusement» dispensés de corvées nocturnes et de travail dans le lazaret — le secteur du zoo où sont installés les animaux nouveaux venus pour quelques mois d'acclimatation.
Barton — aujourd'hui un grand et gros homme très brun, forte moustache et œil sombre et brillant — a fait entourer le lazaret d'une grille qui en fait un zoo à l'intérieur du zoo. Pourtant, depuis plus de six mois, aucun animal nouveau n'y a été introduit, les archives administratives du zoo pourraient en témoigner... *si on pouvait les consulter!* C'est que le grand prêtre des Maîtres à Venir est sur le point d'arriver à ses fins. Après quelques amusettes, prises de contact avec quelques goules et autres horreurs mineures hantant vieux cimetières, égouts désaffectés et tunnels de métro, il est entré en contact mental avec les Maîtres. Ceux-ci ne sont autre que des représentants d'une race extraterrestre jadis puissante, mais aujourd'hui dégénérée et survivant de rapines grâce aux restes de leur antique science, totalement orientés vers le mal et la souffrance.
Il n'y a que deux grains de sable dans la machine infernale de Barton. Le premier est un homme jeune, amoureux des animaux, qui a terminé la guerre couvert de décorations et ayant gagné l'amitié d'un général bien placé au ministère de la Guerre. Cet appui ministériel a obligé Barton à accepter Paul Phillips — c'est son nom — dans le personnel du zoo. Il est tenu à l'écart du lazaret, mais il est plus curieux que les quelques vieux gardiens survivants d'avant-guerre. Il sait que les chiens errants égarés dans le zoo et capturés par les gardiens ne sont pas livrés à la fourrière. Il sait que ses collègues apportent parfois de nuit d'étranges colis. Surtout, il trouve qu'il y a quelque chose de bizarre dans le comportement des animaux. Paul Phillips peut devenir un PNJ intéressant, s'il survit à sa rencontre avec les goules (voir plus loin), qui s'impliquera volontiers dans l'histoire au côté des personnages.
Nous parlerons plus loin du second grain de sable.

Une grosse boule de papier

Revenons à nos courageux investigateurs. Si ils enquêtent au zoo, dans l'après-midi, ils ne pourront pas constater grand-chose, en dehors du fait que la plupart des gardiens sont jeunes et peu aimables. Ils peuvent découvrir la grille du lazaret, dûment signalée par des pancartes: «Lazaret. Entrée interdite». Ils ne verront rien de l'intérieur, masqué par un rideau de végétation et des entrepôts. Ils peuvent aussi se lier avec l'un des rares vieux gardiens. Si ils sont assez convaincants, le vieux promettra de penser à eux au cas où... En fait, il se propose d'en parler à Paul Phillips, qui quitte son service en début d'après-midi et que les investigateurs ne pourront donc rencontrer.
Si par ailleurs un personnage se renseigne à la fourrière, il pourra — à condition de se montrer un peu curieux (si on ne se montre pas curieux à AdC, mieux vaut aller gros-biller ailleurs) —apprendre que la «récolte» de chiens par la fourrière est en baisse ces derniers mois. Si (mais c'est peu probable, ils n'ont guère de raison de le faire) un personnage cherchait du côté de la police ou des journaux populaires, il pourrait découvrir que la population des clochards suit la même courbe descendante que celle des cabots errants. Mais tout cela n'intéresse pas grand-monde.
En fait, Paul Phillips a aperçu Willy (entré dans le zoo en passant par... un terrier bien sûr) après que celui-ci ait «pris livraison» du message. Sachant que son sort risquait d'être funeste, il l'a apprivoisé, attrapé (Paul sait y faire avec les animaux) et emporté chez lui, dans un modeste immeuble presque désert des bas quartiers. Hélas, sans qu'il le sache, un de ses jeunes collègues l'a vu faire.
Dans la soirée, Paul, prévenu par son ami le vieux gardien ou par la lecture d'une petite annonce, fait avertir Lord Milton (il y a un seul téléphone dans l'immeuble, au rez-de-chaussée: celui d'une épicerie, qui ferme vers 19 heures). Il est inquiet, *craint d'être agressé si il sort et demande qu'on vienne le chercher.*
Trois solutions alors.
1) Petite annonce: les investigateurs arrivent chez Paul, qui a pu téléphoner, vers 21 heures (la nuit est déjà noire, des nuages masquent une lune presque pleine).
2) Transmission par le vieux gardien: l'épicerie est fermée, c'est le vieux qui portera le message, les investigateurs n'arrivent que vers 22 heures.
3) Ni l'un ni l'autre: les investigateurs liront le reste dans le journal du matin.
Cas 1 — Alors que nos amis viennent d'entrer dans le modeste appartement de Paul, des coups violents ébranlent puis démolissent la porte. Ce sont 1d4 + 1 goules, envoyées par Barton, qui sont arrivées par la trappe d'égout qui se trouve devant la porte. A leur vue, pour les personnages qui réussissent leur jet de SAN, perte de 1 point de SAN par goule. Pour ceux qui le ratent, perte du même nombre plus 1d4. Le combat sera sans merci.
Barton a décidé de se débarrasser une fois pour toutes de Phillips qui est une menace permanante pour ses activités car c'est un élément incontrôlé.
Cas 2 — Nos amis trouvent la porte enfoncée, du sang partout, et le corps déchiqueté du malheureux Paul, qui serre encore une baïonnette, souvenir de guerre, dans son poing crispé. Double horreur: le corps a été à moitié dévoré. Triple horreur: à côté de Paul gît une goule, bel et bien morte — Paul était un soldat d'élite. Pour tout cela, perte de 4 ou 4 + 1d6 points de SAN (en cas de folie temporaire, si il y a phobie post-critique, ce sera une hématophobie — phobie du sang).
Sous un meuble traîne la laisse de Willy...
Cas 3 — La mort de Paul est relatée dans les journaux le lendemain matin, car une patrouille de police a trouvé suspecte la porte béante du bâtiment et a découvert le carnage.
Dans les cas 2 et 3, Willy a pu s'enfuir et vers 9 heures du matin, crotté de façon invraissemblable (et même ensanglanté si on regarde bien), il rentre à la maison tout seul. Avant de se jeter sur sa pâtée, il va déposer fièrement aux pieds de son maître une grosse boule de papiers (qui, dans le cas 1, est «remise» par le brave toutou dès que son maître arrive chez Paul Phillips).

Le Professeur Roger Gregson

Cette boule de papiers est composée d'un invraissemblable agglomérat de tous les fonds de corbeille du zoo: pages de journaux, prospectus, emballages de chocolats, sacs variés... Tout ce «papier à lettres» improvisé est couvert d'une fine écriture au crayon (pas de stylos bille en 1922!). Hélas, plusieurs pages manquent et d'autres ont été presque rendues illisibles (en autre par la bave de Willy).
Le début même du texte a disparu.
«*(...) retraite récente me laissant des loisirs, je suis devenu un visiteur assidu du grand zoo de Londres. On ne se refait pas: toute une vie de professeur de zoologie laisse forcément des traces. Au bout de quelque temps, je fus frappé par des comportements fort curieux de la part des animaux, ressemblant par bien des aspects au «syndrome pré- catastrophique» que j'ai décrit lors d'une de mes conférences au British Museum à partir d'observations réalisées au Pundjab en 1907. C'est ainsi que (...)*» (lignes maculées et page perdue).
«*(...) heurtant à une mauvaise volonté et à une incompétence inadmissible de la part de l'administration du zoo. Je tentai d'aller voir le directeur, Mc Cullough, mais depuis notre dernière rencontre il y a dix ou douze ans, il me paraît être devenu gâteux — il doit pourtant être plus jeune que moi! Il s'est de plus entiché de ce damné Barton et (...)*
(...) décidai de tirer l'affaire au clair en me cachant dans le zoo afin d'y observer le comportement nocturne des animaux. J'étais sûr de découvrir ainsi les clefs de l'énigme. Je ne devais pas être déçu!
Le 25 février, je me laissai donc enfermer dans l'enceinte. La nuit tombée et les déambulations des gardiens terminées, je me mis à explorer les allées, à la lueur de la pleine lune. Très vite, mes observations furent confirmées. Et surtout, je me rendis compte d'une activité très curieuse dans le lazaret. Profitant d'une distraction d'un gardien qui en sortit en oubliant de verrouiller la petite porte, je parvins (...)
(...) horreur indicible qui m'étreignait. Je ne sais comment je parvins à m'enfuir, mais je fus aperçu et poursuivi et j'ignore encore par quel miracle j'ai abouti sous la protection de mes solides amis, qui me cachent et me nourrissent de leur mieux. Par quel miracle cela se peut-il? Comment ont-ils deviné mes besoins de papier et de crayon? Mais mon crayon justement s'épuise. Pour l'amour du Ciel, qui que vous soyez, agissez. Car l'horreur guette Londres, et peut-être bien plus.»
La signature est maculée. Robson, Grayson, Gregson? On distingue le prénom: Roger.
Si avec tout cela, vos investigateurs ne réussissent pas (par l'intermédiaire des archives du British Museum notamment) à retrouver la trace du professeur Roger Gregson, grain de sable n° 2, c'est qu'il dorment!
A l'adresse indiquée par le Museum (pour Paris,



remplacez-le par le Jardin des Plantes), la logeuse monte la garde. C'est une dame de poids, Irlandaise et veuve d'Irlandais, buvant par fidélité chaque jour la ration de whiskey de feu Gerald Mallory (son homme) avec la sienne propre. Elle enrage, car le professeur (dont elle tient le ménage) ne lui avait pas dit mot d'une absence qui se prolonge depuis un mois! Non elle n'a pas prévenu la police: elle est irlandaise catholique et ne porte pas dans son coeur les forces de répression anglaises. (Dans le cas d'investigateurs français, remplacez l'Irlandaise par une Corse animée des mêmes sentiments). Si les personnages sont très diplomates (ils peuvent se dire journalistes, parler d'un reportage sur le professeur et proposer de prendre en photo la veuve Mallory dans l'appartement de Roger Gregson), elle leur permettra de visiter les lieux. On pourra (*Trouver Objet Caché*) y découvrir de nombreuses photos prises au zoo et (*Bibliothèque)* extraire d'un monceau de papiers le texte d'une conférence sur le «syndrome pré-catastrophique» chez les animaux. Le professeur y explique que, face à l'imminence d'un cataclysme qui les terrifie (tremblement de terre, incendie de forêt), des animaux aussi différents que des tigres et des antilopes peuvent adopter des comportements d'inquiétude similaires, et même montrer tous les signes d'une angoisse quasi humaine.

C'est beau un zoo la nuit

Vous vous doutez à présent de ce qui s'est passé. Il est probable que nos amis vont s'efforcer d'imiter le professeur... Noteront-ils que nous sommes maintenant le 25 mars, donc que la lune est pleine, comme elle l'était le soir de la disparition de Roger Gregson? Espérons qu'ils se muniront de quelques arguments solides (pistolets, couteaux, petits outils... plus serait peu vraisemblable) avant de se laisser enfermer dans le zoo.
Ils remarqueront que des patrouilles de deux ou trois gardiens arpentent les allées et surveillent les grilles. Elles sortent du lazaret et y retournent. Il faudra faire un sort en silence à une patrouille pour se procurer une clef. Les gardiens sont armés (pistolets, couteaux), bien qu'il ne s'agisse pas d'experts — ils sont même plutôt maladroits. En cas de bruit (détonations), si les personnages ont pris garde d'agir assez loin du lazaret, indiquez-leur que les animaux, dès que la bagarre commence à être bruyante, se mettent à barrir, rugir, hennir... dans tout le zoo (pour couvrir les bruits suspects).
Bref, nos amis parviennent à pénétrer dans le lazaret. Les premières cages sont désertes, inoccupées depuis des mois. Seul, au centre, un espace est éclairé: une vaste fosse bétonnée destinée à des crocodiles et autres grosses bêtes écailleuses plus ou moins marécageophiles.



L'horreur de rigueur

C'est là que se cache l'horreur de rigueur dans tout scénario d'AdC un tant soit peu respectueux de tonton H.P.L.
Au bord de la fosse, sous la lueur de quelques lampes et d'une pleine lune boursouflée, une quinzaine de gardiens sont réunis, psalmodiant une mélopée aux paroles gutturales dont les accents lugubres glacent le sang dans les veines des plus aguerris (pas mal, cette phrase, hein? Vous pouvez la reprendre sans frais, je vous conseille un ton caverneux et une pièce éclairée par une chandelle unique, de préférence vacillante).



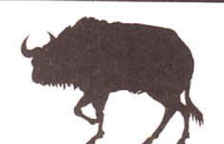
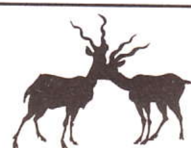
Au fond de la fosse, Reginald Barton, vêtu d'une longue robe verdâtre, nourrit ses six pensionnaires, disposés en demi-cercle devant lui. Aargh! A première vue, on croirait voir des hybrides de crapaud buffle et de crocodile. Du premier, ils ont les pattes postérieures taillées pour le saut, les pattes avant semblent préhensiles (et, horreur! le sont effectivement, mais aussi armées de griffes redoutables), le cou goitreux et les yeux globuleux. Du second, le croco, ils ont les écailles, la queue en fléau meurtrier, les mâchoires hyper-dentues et surtout... la taille. La taille d'un modèle adulte, du genre que l'on rencontre dans les fleuves africains, quand ils ont dévoré tout un village. Enormes!
Mais le plus atroce peut-être est que leur regard brille d'une terrible lueur, dont la signification est confirmée par l'enflure du crâne, bombé de façon obscène (H.P.L. serait content de moi, là!): ces monstruosités sont non seulement méchantes (vous aviez pigé, je parie!) mais intelligentes! Elles sont aussi porteuses d'un dispositif bionique implanté dans leur organisme grâce à la science de leurs ancêtres et qui agit un peu comme les «boucliers» utilisés dans *Dune*: tout ce qui va vite ne peut pas les atteindre, «absorbé» en quelque sorte dans une autre dimension. Alors balles, obus, flèches... rien à faire; ces horreurs sont vulnérables, mais au corps à corps et seulement si on a la force de percer leurs écailles. Dur dur pour l'humain moyen.
Mais je parlais du repas de ces charmantes bestioles: Barton leur jette des animaux vivants, dont des chiens et, pour la bonne gueule, traîne devant les monstres le corps d'un homme, visiblement un clochard, certainement encore vivant (rien à faire pour le sauver).
Les bêtes repues (les investigateurs doivent s'approcher avec précaution, il est facile d'apercevoir trois ou quatre gardes armés de fusils), une terrifiante cérémonie commence. Le silence le plus profond se fait, puis résonne la voix de Barton, éructant des syllabes maléfiques auxquelles répondent d'atroces sifflements émis par les monstres. Une brume apparaît au centre du demi-cercle formé par les susdits et se condense peu à peu. En quelques minutes, un septième monstre se matérialise au milieu de ses frères. Comme à chaque pleine lune depuis six mois.
Bien sûr, tout ce spectacle est coûteux en points de SAN. Jet de dé sous la SAN réussi: 1d6+3 points perdus. Jet raté = retirer: si le second jet est réussi, la perte sera de 2d6+3, si il est aussi raté, la perte sera de 3d6+3. Si les investigateurs pensent à se boucher les oreilles et/ou s'efforcent d'échapper aux moments les plus atroces (fermer les yeux quand le clochard est dévoré ou quand le n° 7 apparaît), le «+3» de perte n'est pas compté.
Nos amis sont de toute façon trop bouleversés pour faire quelque chose avant la fin de l'odieuse cérémonie. Ils peuvent alors tenter d'agir en ouvrant le feu sur les bêtes (inutile bien sûr: les projectiles disparaissent dans un éclair lumineux dans un espace d'un mètre à quelques centimètres de leurs écailles) ou sur Barton (c'est une meilleure idée), ou ils peuvent s'enfuir. Dans tous les cas, ils sont repérés et pris en chasse. Bien sûr, si Barton est mort ou sérieusement touché, les poursuivants seront très désorganisés.

Des alliés inespérés

Ils parviendront sans mal à ressortir du lazaret comme ils y sont entrés, mais pour s'apercevoir que le zoo est une souricière (!): à chaque porte sont embusqués des gardiens armés prêts à tirer les fuyards comme des lapins. La chance des investigateurs est que les monstres mettent quelque temps à récupérer du transfert interstellaire qui vient d'avoir lieu, surtout si Barton a été tué. Nos amis ont donc un moment pour réfléchir, dans les allées obscures du zoo, avant que les horreurs, dont l'odorat est infaillible, ne leur courent après.
Espérons que, avec l'aide des jappements et des bonds de Willy, qui les a sans doute accompagnés, ils comprendront la signification des rugissements et grondements des lions, tigres, panthères, ours, loups etc. Il faut les libérer, si besoin est en tirant dans les serrures des cages et des portes des enclos, malgré la peur que les fauves peuvent inspirer. Mais devant ces alliés inespérés, deux obstacles: les gardiens armés et la grille du lazaret.
Quel personnage futé pensera alors à libérer éléphants et rhinocéros, tout aussi excités que les carnassiers? Couverts par un tir nourri de nos amis, les pachydermes se ruent sur les grilles. Mus par une fureur formidable, ils les défoncent et les fauves s'engouffrent dans la brèche.
La suite est un combat sanglant, terrifiant et sans merci. Force restera aux défenseurs de notre planète...
A la fin de la nuit, les «Bêtes» mortes, les animaux (vous voyez la différence?) survivants errent sans but dans le zoo puis regagnent leur cage. Les gardiens qui n'ont pas été tués sont tous devenus des crétins bavants. Barton a été — mort ou vif — projeté pendant la bagarre à une hauteur impressionnante par le plus gros des éléphants. Une enquête dans son appartement pourra révéler ses antécédents et permettre de retrouver divers ouvrages très maléfiques, très coûteux en SAN et très inutiles.
Alors, dans les premières lueurs de l'aube, l'on voit surgir du fond de la caverne des ours... vous avez deviné: le professeur Gregson, qui n'est pour rien dans l'action concertée des animaux.
Quel joueur malin comprendra que Willy a été «prévenu» par un oiseau tropical évadé, qu'il a couru chercher la «lettre» de Gregson, que celui-ci a été caché par les ours (dont l'odeur l'a protégé des investigations des Bêtes), dans la fosse desquelles il était tombé en s'enfuyant... Et que le papier à lettre improvisé a été récupéré un peu partout par les singes, qui se sont débrouillés pour le faire parvenir aux ours: dans beaucoup de zoos, divers petits animaux apprivoisés, dont les singes, sont en semi-liberté dans la journée pour l'amusement des visiteurs.
«Mais, s'est exclamé un de «mes» joueurs, nous avons été tout du long manipulé par les animaux!» Donnez droit à un tel petit génie à 1d20 (minimum 10) + 1d6 de récupération de SAN et aux autres 1d20 (minimum 10), qu'ils auront bien mérité.
Et la prochaine fois que vous irez au zoo, saluez de ma part le plus gros des éléphants.

scénario
Frank Stora*
illustration
Rolland Barthélémy

**NDLR: hé oui! Le même que le spécialiste d'Air Force et de Tank Leader! La preuve que wargame et jeu de rôle ne s'excluent pas!*




Retour aux sources: un couloir, un monstre, un trésor!



L'armée morte



Un siège de six mois

Les aventuriers ont été attirés à l'est par des rumeurs de guerre. Là-bas, dit-on, se dresse la montagne du Roi Sorcier de Carnfelt. Voici bien longtemps, ce dernier étendait sa domination sur une vaste contrée, et même les pierres gémissaient sous le poids de sa terreur. Mais les cités asservies se réveillèrent. Des héros aux épées de feu vinrent du sud et prêtèrent main forte aux rebelles. Les armées du Roi Sorcier furent défaites et dispersées. Les survivants se réfugièrent à l'intérieur de la montagne de Carnfelt tandis que les vainqueurs entreprenaient d'en faire le siège.

Voilà six mois à présent que le Roi Sorcier de Carnfelt s'est retranché dans sa forteresse: un demi-cercle montagneux infranchissable, fermé par une muraille en pierres monumentales. Jusqu'à présent, tous les assauts lancés contre cette forteresse ont échoué et les assiégeants commencent à désespérer. D'autant que, à l'abri dans sa haute tour, le Roi Sorcier refait ses forces et s'apprête à lancer une contre-attaque qui briserait le dispositif des assiégeants et renverserait la situation...

Hôtes du roi Elvenyr

Alors que les aventuriers chevauchaient sur des terres désolées, ils ont été interceptés par un fort parti de cavaliers (20 guerriers niveau 7) faisant partie des troupes assiégeantes. Emmenés devant le roi Elvenyr de Malvese, commandant en chef des armées rebelles, celui-ci les a interrogé et leur a proposé une mission délicate: «Nos assauts contre la forteresse du Roi Sorcier de Carnfelt sont vains. Chaque jour, de vaillants guerriers périssent avant même d'avoir pu poser le pied sur les premiers remparts. Cette situation ne peut durer, d'autant que notre ennemi refait lentement ses forces, et le jour est proche où ses troupes se déverseront par la porte d'airain afin de nous submerger. Notre seul espoir réside à présent dans cette courte chanson:

Grande est la peur, et l'épée du brave tremble
Car les spectres rampent dans l'ombre.
Ô fils du courage, c'est dans la sombre terreur,
De Carnfelt, que se trouve Valhdir,
Valhdir qui réveillera l'armée des morts.»

Elvenyr désigne alors une colline proche, au sommet de laquelle est dressé un imposant alignement de pierres.

«La légende dit que, en des temps reculés, une armée d'elfes, de nains et d'humains vint dans cette région afin d'anéantir le Roi Sorcier et d'extirper à jamais le Mal des mines de Carnfelt.

Mais le Roi Sorcier avait prévu cette attaque et fait fabriquer par ses trolls un cor de guerre qu'il couvrit de runes maléfiques. Lorsque l'armée apparut au sommet de la colline, il partit d'un grand éclat de rire et souffla dans le cor. La force du maléfice fut si grande que les attaquants furent aussitôt transformés en pierres. C'est pourquoi la colline et la plaine avoisinante sont couvertes de pierres dressées: ce sont les corps pétrifiés des ennemis du Roi Sorcier.

Une fois sa victoire achevée, celui-ci voulut détruire cette arme redoutable, de peur qu'un enchantement bénéfique ne put dissiper le sortilège. Mais il s'était, à son insu, attaché plus qu'il ne l'aurait voulu à cet objet superbement façonné. En contemplant les incrustations de gemmes et les cerclages platinés, il résolut de conserver le cor par devers lui, dans une salle secrète de sa forteresse. Et c'est là qu'il commit l'erreur qui risque à présent de lui être fatale. L'un de nos espions a découvert une porte secrète qui mène vraisemblablement au cœur de l'antre du Roi Sorcier. Vous emprunterez ce chemin périlleux, à la recherche du cor.

Pour vous permettre d'entrer en contact avec notre espion, je vais ordonner un nouvel assaut. Vous serez placés dans une tour d'attaque, déguisés en orques afin de pouvoir circuler à votre aise une fois que nous aurons pris pied sur les remparts. Votre contact est un demi-orque nommé Golfimbul. Il vous attendra près d'une poterne basse située à flanc de falaise. Le mot de reconnaissance est: «Mon cimeterre est rouge du sang des elfes». Vous reconnaîtrez Golfimbul à son étendard rouge portant les insignes de la 4376e cohorte: deux tibias entrecroisés. Il vous conduira jusqu'à un passage secret.

Un dernier mot: évitez d'utiliser la magie lors du combat, cela attirerait immanquablement l'attention du Roi Sorcier sur vous et risquerait de compromettre les chances de la mission. Bonne chance!»

L'assaut

Les rayons du soleil levant se reflètent sur les armures des chevaliers d'Elvenyr. Les étendards claquent au vent lorsque le roi lance ses troupes à l'assaut d'une partie du mur d'enceinte qui s'appuie contre un épaulement de la montagne. Dissimulés à l'intérieur de la tour d'assaut, les aventuriers n'entendent que des hurlements confus, le claquement sourd des balistes et le lent grondement de la tour qui avance. Ils sont revêtus de la livrée des soldats du Roi Sorcier et grimés de façon à faire illusion, au moins le temps de trouver Golfimbul. La tour atteint enfin le pied des remparts et les aventuriers sont rapidement noyés au sein d'une marée de combattants déferlant sur le chemin de ronde. Celui-ci, large d'une vingtaine de mètres, est le théâtre de combats sanglants. Hélas, il n'est que trop évident que les hommes d'Elvenyr,trop peu nombreux, sont débordés. L'assaut est déjà freiné, et le moment approche où les assaillants devront battre en retraite.

Vous pouvez faire combattre les aventuriers, mais n'oubliez pas qu'ils sont grimés en demi-orques et que tout combat se fera donc contre les soldats d'Elvenyr! Libre à vous d'imaginer quantité d'autres péripéties: ce ne sont pas les surprises qui manquent lors d'un assaut!

Au bout d'un certain temps, les aventuriers remarqueront, en contrebas, un porte-étendard demi-orque qui, assis sur

Ce scénario s'adresse à un groupe d'aventuriers de niveau 11 environ, jouant avec la première version d'AD&D. Le Manuel des Monstres ainsi que le Monster Manual II sont nécessaires pour compléter les caractéristiques de certaines créatures.

un escalier de pierre, fait mine de panser ses blessures. Son drapeau arborant l'emblème de la 4376e cohorte, il s'agit à n'en pas douter du sieur Golfimbul. Comme les aventuriers s'approchent de lui, il coule dans leur direction un long regard de ses yeux obliques et dégaine son arme: «Mon cimeterre est rouge du sang des elfes!»croasse-t-il avec un rictus béat. Les aventuriers s'étant fait connaître, il poursuivra: «Je vais vous guider jusqu'à l'une des mines. C'est en y patrouillant que j'ai découvert un passage étrange qui s'enfonce sous terre. Je pense qu'il doit mener au dernier niveau du palais de mon maître, car une étrange magie y est à l'œuvre. Vous verrez...»

Golfimbul: guerrier/voleur N5/6 CA4 PdV39 D1-8 (cimeterre)

Mauvaise rencontre

Quittant la base du rempart, le petit groupe se dirige vers le nord.Tandis que la rumeur des combats s'amenuise, les aventuriers se rapprochent de la tour du Roi Sorcier, une construction élancée et certainement très ancienne. Un long bâtiment à *trois étages unit la tour et la montagne. Il s'agit du* palais proprement dit, où sont logés les familiers, les assistants et les gardes d'élite du Roi Sorcier.
A proximité du palais, la montagne est percée d'une série d'orifices sombres, d'aspect sinistre: les célèbres mines de Carnfelt. Golfimbul ralentit soudain l'allure. Des silhouettes sombres se dessinent dans l'entrée de l'une d'elles et semblent observer les aventuriers. Soudain, un demi-orque émerge de l'ombre et apostrophe le groupe d'une voix rauque.
«Ca va mal! souffle Golfimbul soudain très pâle. C'est Grabbac et ses gars qui sont là-bas! Ils font parfois des patrouilles pour coincer les déserteurs...»
Grabbac lance un appel péremptoire en faisant signe au groupe d'approcher. «Il pense qu'on s'est enfui du combat pour aller observer en cachette le harem du Roi Sorcier. Il nous demande de nous approcher pour qu'on s'explique. Aïe, aïe!»
Si les aventuriers veulent emprunter le passage secret découvert par Golfimbul, ils sont bien obligés d'obtempérer. Grabbac est un solide gaillard armé d'une hache à deux mains. Il est accompagné de huit soldats de la garde. Arrangez-vous pour que l'explication tourne rapidement à l'empoignade. Ca devrait être simple si Grabbac se montre trop curieux...

Grabbac: guerrier N6 CA3 PdV60 D1-8 (hache à deux mains)



Les gardes: guerriers N5 CA5 PdV45 D1-8 (cimeterres)

A la fin du combat, lorsque Grabbac et ses gars gisent à terre, faites surgir les renforts. De la sorte, les aventuriers seront obligés de se ruer dans la mine sans trop réfléchir, et Golfimbul, dont la traîtrise sera révélée, devra les accompagner tout au long de leur quête.

Poursuite dans les mines

Les mines de Carnfelt sont avant tout des prisons: le premier niveau est constitué de cellules dans lesquelles sont entassés des esclaves amorphes et hagards. Les niveaux suivants sont déserts: tout le métal en a été extrait depuis longtemps et plus personne n'y travaille.
Si vous le souhaitez, vous pouvez organiser une course-poursuite échevelée en multipliant les rencontres avec des patrouilles d'orques ou d'autres choses plus étranges... Si les personnages choisissent d'économiser leurs sorts (sage précaution!) et ne recherchent pas systématiquement le corps à corps, rien ne vous empêche d'organiser une fuite en wagonnets à la manière d'«Indiana Jones et le temple maudit».
Après de longues pérégrinations (Golfimbul, qui est d'un naturel geignard et anxieux, se plaint plusieurs fois de ne pas «retrouver le chemin»), le groupe arrive dans une région des mines dont l'exploitation a été, pour d'obscures raisons, abandonnée. Un long escalier en colimaçon mène les aventuriers encore plus profond dans les entrailles de la montagne. Des figures de guerriers nains apparaissent çà et là, sculptées dans le roc. Finalement, l'escalier se termine en cul de sac. «Je n'ai jamais été plus loin que cet endroit, marmonne Golfimbul, mais je sens ici qu'une ssssale magie naine est à l'œuvre. C'est pas un vrai cul de sac ici, ou je suis un elfe des bois!»
De fait, le mur du fond est surmonté d'un visage de nain aux traits sévères. Sous le visage, une inscription est gravée en runes naines: Le Gardien de la Porte: Ecoute-le, ami, car sa parole est d'or et il montre la voie.
Examiner la sculpture permet de remarquer que le menton de pierre bascule légèrement vers l'avant, révélant une petite cavité. Celle-ci est vide, mais il suffit d'y introduire une pièce d'or pour qu'une fente verticale se dessine sous le visage et, s'élargissant, dévoile un passage sombre.
Toute mauvaise manœuvre ou «tripotage» intempestif du visage déclenche une décharge électrique (D: 2-12).
Le passage est un couloir long d'une dizaine de mètre seulement. Il aboutit à un nouveau cul de sac. Le mur qui barre le passage est d'une facture particulière: il est très lisse et la marque d'une petite étoile est imprimée en creux en son milieu.
Si l'un des aventuriers a la curiosité de retourner voir à l'intérieur de la bouche du Gardien de la Porte, il constatera qu'elle contient à présent une petite étoile dorée, de même taille que l'empreinte. Appliquée sur celle-ci, elle fait pivoter le mur.
Note. Les aventuriers se trouvent à présent sur le seuil d'un des «ascenseurs» de fabrication naine qui se trouvent en ces lieux. Ces appareils fonctionnent tous de la même manière, et l'on ne peut y pénétrer qu'en introduisant l'étoile dans son logement. Par conséquent, si les aventuriers oublient de retirer celle-ci en entrant dans l'ascenseur, ils n'auront droit qu'à un «aller simple»...
Autre particularité: l'étoile est imprégnée de magie naine et a la particularité de fuir les poches de son propriétaire pour se téléporter aléatoirement dans celles d'un voisin...

Une étrange machine...

Les aventuriers pénètrent dans une pièce cylindrique, haute de six mètres environ. La porte se referme derrière eux avec un claquement sec. Il n'est pas possible de l'ouvrir de l'intérieur (sauf en arrivant à un étage quelconque, auquel cas elle s'ouvre automatiquement).
Le sol est constitué d'un revêtement de verre très résistant. Ce plancher transparent laisse voir plusieurs centaines de créatures identiques qui se rassemblent dans une grande confusion autour de cabestans. Cette formation adoptée, les «hommes aux fouets» lèvent la tête, dans l'attente de quelque ordre.
L'une des parois du mur recèle une petite cache à l'intérieur de laquelle sont fixés trois sabliers: un petit, un moyen et un grand. Retourner le petit sablier mène l'ascenseur au niveau A. Le moyen et le grand permettent respectivement d'atteindre les niveaux B et C.
Dès qu'un sablier est retourné, les petits hommes s'affairent autour des cabestans et l'ascenseur commence à bouger. Son déplacement est cependant tellement lent qu'il est impossible de savoir s'il monte ou s'il descend...

NIVEAU A

A ce niveau, ont été rassemblés les soldats qui ont subi des traumatismes importants lors des batailles précédentes. Ils sont devenus berseks pour la plupart, au point de devenir par moments dangereux même pour leurs propres camarades de combat... Le Roi Sorcier les garde en réserve, avec l'intention de les jeter dans la bataille au moment propice...
1. La porte de l'ascenseur s'ouvre avec un claquement sec et les aventuriers débouchent dans une petite pièce poussiéreuse. Elle contient des ustensiles divers, un tas de vieux ouvrages d'alchimie écrits dans une langue oubliée et un parchemin de Dissipation de la magie.
Un pan de mur coulisse dans la paroi sud.
2. Couloir. Il y a 15% de chance par round d'y croiser une patrouille de six gardes.

Les gardes: guerriers N6 CA2 PdV60 D1-8

3. La chambre de Thrakorn. Thrakorn est le maître de ce niveau. Il est craint des gardes car il possède une couronne magique. Celle-ci, en forme d'un serpent cracheur, projette un rayon meurtrier (D: 2d6) sur simple prononciation d'un mot d'activation. Cet objet puissant possède encore 8 charges. Thrakorn est un guerrier puissant et impitoyable. Si tous les gardes périssent, il tentera de gagner la surface. Sa chambre contient pour 3000 PO de butin et, dissimulée dans une cache, une clé en pierre.
4. Les dortoirs. C'est ici que se «reposent» les gardiens de ce niveau. Chaque pièce contient une dizaine de paillasses, disposées en ordre.
5. Cette grande salle a été transformée en pièce commune. Les gardes y prennent leurs repas, y jouent aux dés ou s'entraînent. Au centre de la pièce se dresse ce qui semble être un gros pilier porteur. C'est en fait un nouvel ascenseur, comme l'indique l'empreinte étoilée visible à mi-hauteur. Il ne permet cette fois d'accéder qu' à deux niveaux: B ou C.
Un passage secret se trouve dans le mur sud, il ne peut être ouvert que dans un sens (en venant du niveau B). Un escalier en colimaçon permet d'atteindre la surface. Si par contre on le descend, il mène à une lourde porte de fer devant laquelle sont postées en permanence deux sentinelles.

Derrière la porte se trouve un troll qui est chargé de faire entrer les (rares) visiteurs. Avant de déverrouiller, il les observe toujours longuement à travers un petit judas grillagé.

NIVEAU B

6. Dans cette pièce, sans ouverture apparente, vivent six trolls. Le moins stupide d'entre eux fait office de portier. Ils sont nourris de reliefs de repas et de cadavres de combattants. Lorsqu'ils ont trop faim, ils se bagarrent et s'entre-dévorent... jusqu'à la régénération suivante!

Les trolls: CA4 DV6+6 D5-8/5-8/2-12

Les murs sont formés de gros moellons de plus de 3 mètres d'épaisseur, comme partout ailleurs.
L'un des moellons pivote, révélant une cache secrète. Seule la clé trouvée dans la chambre de Thrakorn peut y tourner, révélant un passage secret.

7. La paroi droite de ce mur est particulièrement mince, bien que rien ne le laisse entrevoir (un nain aura tout de même 50% de chances de remarquer quelque chose d'«anormal»). En fait, 4 golems de pierre se trouvent derrière le mur, dans de petits emplacements prévus à cet effet. Ils s'activeront dès que quelqu'un passera devant l'avant-dernière niche sans prononcer le mot «repos» en orque. Les golems passeront alors au travers du mur en 2 segments et tenteront d'anéantir les aventuriers imprudents. Au moment de leur attaque, une grille s'abattra devant l'entrée du passage, empêchant toute retraite.

Les golems de pierre: CA5 PdV60 D3-24

8. Une trappe se déclenche dans le virage, précipitant le(s) malheureux dans un bain d'acide! (D: 1-8/round).

9. La totalité du couloir est barrée par un écran bleuté parcouru d'étincelles crépitantes. Passer à travers ne provoque des désagréments que pour les jeteurs de sorts. Tous sortilèges d'Invisibilité, d'Infra vision, de Clairvoyance ou de Détection des pièges en cours de fonctionnement est immédiatement dissipé. De même, tout jeteur de sort ratant un jet de protection contre la magie perd un sort mémorisé (à déterminer aléatoirement à l'insu de l'intéressé...). Si une personne traverse l'écran alors qu'elle est sous la protection d'un globe d'Invulnérabilité (même mineur), l'écran bleuté disparaît dans une explosion de feu (D: 6d6) qui n'affecte cependant pas celui protégé par le globe.

10. Aux quatre coins de cette pièce se trouvent des vasques de pierre dans lesquelles dansent des flammes tourbillonnantes. Les murs sud et ouest sont couverts d'ouvrages anciens traitant de sujets aussi divers que l'astronomie ou la zoologie. Il est possible d'y trouver quelques livres de magie encore lisibles (à déterminer selon la puissance du groupe). L'un des livres est creux et contient un clé de bronze. Un sarcophage se trouve au centre de la pièce. Il contient le squelette d'un roi nain oublié. Sur sa poitrine est posée la garde d'une épée. Il suffit de refermer la main sur celle-ci pour qu'une lame de feu apparaisse. Presque aussitôt, un harginn (MMII) jaillit de chaque vasque et se rue sur le possesseur de l'arme.

Les harginn: CA3 DV4+4 PdV36 D5-8 (protection contre certains sorts)

Cette épée triple les dégâts contre les créatures de chair ou de glace, mais inflige les mêmes dommages qu'une dague contre les créatures dont le feu est l'élément familier. Une fois détruits, les harginn se fondent en une boule de feu qui éclate (D: 4d6), laissant sur le sol une clé d'or.

11. Pièces désertes contenant quelques objets anciens et du mobilier vermoulu.

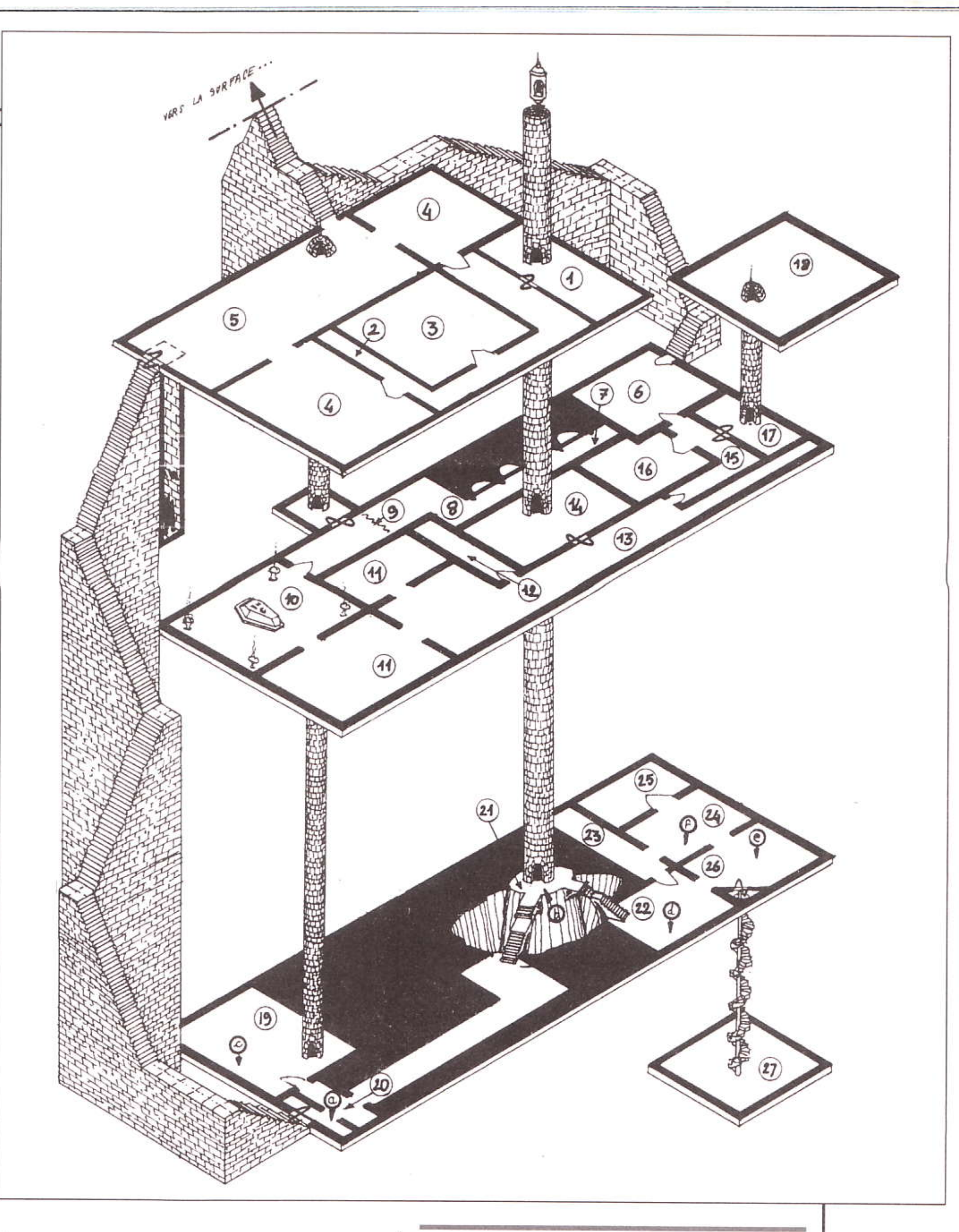
12. Le couloir est barré par une porte en fer recouverte de chêne. On ne peut l'ouvrir qu'à l'aide de la clé de bronze (impossible à crocheter).

12 (suite). Au fond de ce couloir se trouve un levier protégé par une glyphe Blessures majeures (D: 2d8+1). Abaisser le levier met fin aux phénomènes magiques aléatoires du niveau C.

13. Dans cet impressionnant couloir patrouille un beholder sur lequel a été jeté un sort d'Invisibilité améliorée (mage/illusionniste 4e). Ce beholder est particulièrement rusé et s'arrangera pour anéantir les aventuriers l'un après l'autre.

Le beholder: CA0/2/7 DdV: 60 PdV D 2-8 + magie

14. C'est ici que débouchent les aventuriers s'ils choisissent de retourner le sablier de taille moyenne dans l'ascenseur principal. La salle ne comporte aucune issue apparente et elle est plongée dans l'obscurité (sort de Ténèbres permanent). Elle abrite une demi-douzaine d'ombres dont la particularité est de drainer des points de Force d'une manière permanente tant que le sable d'or et le sable des ténèbres n'ont pas été mélangés dans le Grand creuset (voir plus loin).



Les ombres: CA7 DdV3+3 PdV27 D 2-5 + magie

L'une des dalles de cette pièce recouvre une cache contenant une bourse remplie de sable doré. Un passage secret dans le mur permet de gagner le couloir 13.

15. L'ancienne galerie d'armes. Il s'agit d'un long couloir où le roi de la salle 10 rangeait ses armes favorites (une centaine d'épées et de haches classiques, 2 épées bâtardes +2, une épée courte +3 ainsi qu'une épée d'Acuité. C'est à cet endroit que son fils fut assassiné et son fantôme hante toujours le couloir. Les armes sont hantées également et se déchaîneront contre le groupe quand celui-ci atteindra le coude (traiter comme 6 attaques par round). Il y a trois manières de mettre fin à cette agression: réussir un sort de Dissipation de la magie (un mage de niveau 8 a 50% de chances d'y parvenir), s'approcher suffisamment du fantôme pour lui lancer un «vade retro» (traiter comme un spectre)... ou fuir!

16. La salle du Festin Eternel. Dans cette pièce se trouvent une douzaine de chevaliers en train de festoyer gaiement. Un majordome vêtu de noir leur sert des mets en abondance. Les chevaliers sont en fait des champions de la Loi victimes d'un démon (le majordome) qui les retient à sa table par un puissant enchantement. Ils ne peuvent rien faire d'autre que manger et boire pour l'éternité, et sont insensibles à toute attaque. Apercevant les

nouveaux venus, ils les inviteront à festoyer avec eux. Si les aventuriers acceptent de se restaurer, le majordome leur proposera des mets agréables à l'œil mais désagréables au palais. Tout aventurier acceptant par trois fois d'être servi, sera à son tour victime de l'enchantement et restera définitivement prisonnier de cette salle. Par contre, si l'un d'eux refuse la nourriture en la déclarant publiquement mauvaise, le charme sera rompu: le majordome disparaîtra en un embrasement soudain et les chevaliers s'évanouiront en fumée...

A l'endroit où se tenait le plus noble des chevaliers, se trouve à présent une bourse remplie de sable noir...

17. Un passage secret permet de pénétrer dans cette petite pièce où se trouve un nouvel ascenseur qui permet d'accéder (un seul sablier) à 18.

18. Dans cette salle, les alchimistes nains parvinrent jadis à séparer la Lumière des Ténèbres: expérience malheureuse qui attira l'attention de démons puissants et provoqua leur perte. Au centre de la pièce se trouve un creuset de grandes dimensions. Il suffit d'y mélanger le sable d'or et le sable noir pour mettre fin aux attaques des ombres de la salle 14. Lorsque les sables sont mélangés, un feu soudain jaillit du creuset pour s'éteindre tout aussitôt, laissant pour seule trace une clé de platine.



NIVEAU C

Ce niveau possède une particularité. Des phénomènes magiques s'y déclenchent de manière aléatoire, à certains endroits bien précis, marqués sur le plan d'une étoile. Afin de savoir quel phénomène se produit, jetez à chaque tour, un dé sur la table de localisation ci-dessous:

dé	endroit
1	a
2	b
3	c
4	d
5	e
6	f

Une fois l'endroit déterminé, jetez un autre dé pour connaître la nature du phénomène:

1- Une boule de feu éclate. D: 4d6
2- Bruit étrange (conversations, appels...)
3- Téléportation du groupe dans l'une des salles des trois niveaux (sauf 27)
4- Apparition d'un monstre errant (à déterminer)
5- L'un des membres du groupe change d'alignement pour 1d6 tours
6- Déclenchement du sort Tempête de glace.

Cette liste n'est pas limitative. A vous de l'étoffer en fonction de votre imagination!

Le seul moyen de mettre fin à ce piège est d'abaisser le levier du couloir 12.

19. Les aventuriers ont l'impression de prendre pied sur une plate-forme environnée d'un gouffre très profond. Il s'agit bien sûr d'une illusion. Un passage secret permet de quitter la pièce.

20. Au bout de ce couloir se trouve un passage secret qui ne s'ouvre qu'avec la clé d'or. Il donne sur un escalier en colimaçon qui aboutit dans la pièce 5.

21. C'est ici qu'arrivent les aventuriers s'ils choisissent de retourner le grand sablier. Il s'agit d'une plate-forme rocheuse qui se dresse, isolée, au centre d'un gouffre très profond. Le gouffre est enjambé par deux ponts de pierre de fabrication naine. Un trapper a élu domicile au centre du pont «A».

Le trapper: CA3 DdV12 PdV96 D4+CA

22. Le pont de pierre mène à ce qui semble être une ancienne salle de garde. Deux statues de nains flanquent chacune des portes. Des bancs et des tables de pierre sont encore visibles sur l'un des côtés de la pièce.

23. L'extrémité de ce couloir est en fait un aimant particulièrement puissant. Quiconque pénètre dans cette pièce doit réussir un jet sous 3x la Force, ou être attiré violemment contre le mur du fond (D: 3d6). Le seul moyen de s'aventurer sans risque est de ne porter aucun objet métallique. Un aventurier plaqué contre la paroi par son armure devra s'en débarrasser (avec de l'aide, bien sûr!) pour continuer la mission. Un seul jet sous 3x la Force est autorisé pour retirer chaque objet métallique du mur. S'il est raté, l'objet est perdu à jamais!

24. Cette pièce est décorée de quatre grands pentacles, qui ne s'activent que lorsque quelqu'un touche au coffre de la pièce 27. On peut y déambuler sans danger.

25. La petite bibliothèque. La porte est protégée par un piège à feu (D: 1d4+13). Son ouverture apparaît dans le plafond, juste au dessus du seuil, et dix litres d'acide se déversent sur les imprudents... (d2d10).

La pièce renferme quelques parchemins (au choix du MJ, mais obligatoirement le sort *Transmutation de pierre en boue*), ainsi qu'un ouvrage intitulé Les sables d'or et de nuit *racontant l'expérience des nains* de la salle 18.

26. Cette salle a un aspect des plus anodins. Elle semble même inachevée. En fait, il suffit de manipuler la partie «brute» du mur pour découvrir une petite serrure. Seule la clé de platine peut y être introduite, dévoilant une issue secrète.

27. Un escalier en colimaçon de trois cents marches mène à cette crypte ténébreuse. Un grand coffre de fer est encastré dans le mur nord. Il est impossible de le tirer à soi, sauf en usant du sort *Transmutation de pierre en boue.*

Une fois le coffre retiré de son logement, quatre démons mineurs (babau MMII) apparaissent sur les pentacles de la pièce 24 et se ruent en direction de la salle du coffre.

Babau: CA-3 DdV7+14 PdV70 D1-8+7 (épée longue)

Le coffre, protégé par un piège à feu (D: 1d4+13) contient le cor magique. La pièce est également occupée par quatre sarcophages remplis de bijoux à profusion, ainsi que d'objets magiques (à déterminer).

Retour vers la surface

Une fois en possession du cor, les aventuriers vont pouvoir remonter à la surface. Il est souhaitable pour eux de rentrer par les mines et de profiter de la nuit pour tenter un passage discret jusqu'au camp d'Elvenyr. Je vous conseille de faire coïncider leur retour avec une offensive généralisée des troupes du Roi Sorcier. De la sorte, ils devront percer les lignes ennemies, rejoindre Elvenyr et lui laisser utiliser le cor. A ce moment, la colline et la plaine se couvriront de soldats d'un autre âge et le sort des armes penchera définitivement en faveur d'Elvenyr de Malvese...

Note. La description du palais et de la tour du Roi Sorcier a été laissée de côté, faute de place. Mais rien ne vous empêche d'improviser si vos aventuriers ont des velléités de combat...

scénario
Angelo Capelli
illustration
Rolland Barthélémy
plan
Stéphane Truffert

Imaginez une immense fête foraine futuriste peuplée d'ouvriers abrutis par le travail et de gangsters sans scrupules. Lancez dans cet univers décadent et riche en périls un groupe de redresseurs de torts haïs de tous. Attention émotions fortes!...



Dans la grisaille et le sang

Ce scénario peut être adapté à d'autres systèmes de jeu: Star Wars, Empire Galactique, Berlin XVIII, Cyberpunk, Universom, les Divisions de l'ombre.



A Michel qui pensait que l'héroïne n'était pas «si dangereuse que ça»...

Les jeux «durs» (Cyberpunk, Whog Shrog, Les Divisions de l'Ombre, Berlin XVIII) semblent être au goût du jour. Voici donc une aventure SF très sombre pour Simulacres. Le Meneur de Jeu peut développer plus particulièrement les éléments qui l'intéressent, ou utiliser l'univers proposé avec d'autres systèmes de jeu.
Si vous jouer avec Cyberpunk ou Berlin XVIII, situez Mégapalace dans l'espace proche, entre la Lune et Jupiter. Par contre, pour les Divisions de l'ombre, faites-en un complexe souterrain. Pour Star Wars, vous pouvez décider que les PJ ont reçu pour mission de retrouver un chimiste de réputation galactique, qui a disparu alors qu'il visitait la station de détente impériale «Mégapalace». Imaginez ensuite que la sécurité de la station est assurée par une division de soldats impériaux toxicomanes et vous aurez alors une petite idée des problèmes que les joueurs devront résoudre...

TOILE DE FOND

L'univers

XXIe siècle. Les scientifiques de l'Union africaine démontrent l'inexactitude de la théorie de la relativité en mettant au point le «moteur Umba», un mode de propulsion permettant de dépasser la vitesse de la lumière. La fabrication de vaisseaux interstellaires coûte cependant très cher et l'exploration de l'espace doit être sponsorisée par de grands groupes financiers privés. De nombreux nouveaux mondes sont découverts, dont une infime partie seulement sont habitables.
XXIIe siècle. Les corporations commerciales qui contrôlent les voyages spatiaux s'enrichissent considérablement en exploitant les ressources de mondes lointains. Les gouvernements d'Europe et du Bloc asiatique tentent alors de les «nationaliser». Les compagnies, soutenues par l'Amerika, se défendent en faisant appel à des armées de mercenaires qu'elles équipent avec du matériel sophistiqué. Une guerre s'ensuit, qui voit la victoire des corporations. Pour éviter que pareil incident ne se reproduise, ces dernières placent des hommes de paille à leur solde à la tête des plus grandes nations. L'exploitation de l'espace se poursuit.
XXIIIe siècle. Joachim Monley — PDG de l'Interstellar Monley Corp. — veut accélérer le processus de colonisation et d'exploitation de l'univers. Il lance un plan de développement des naissances (le «plan Monley») qui consiste à créer des usines à bébés-éprouvette afin d'obtenir rapidement une main d'œuvre bon marché. L'humanité voit sa population augmenter de 4000% en dix ans. Les ouvriers ainsi «fabriqués» sont pris en charge par les corporations qui forcent les enfants à travailler dès leur plus jeune âge. Les conditions de travail deviennent terribles. Le taux de mortalité au sein du prolétariat grimpe en flèche. L'exploitation de l'espace progresse considérablement.
XXIVe siècle. La moitié de la voie lactée est bientôt colonisée. On estime la population humaine à 589 milliards d'individus, dont la très grande majorité ne sont que des ouvriers incultes qui travaillent comme des forçats dans des exploitations minières. Les corporations ont été obligées de créer d'innombrables filiales pour faire face à leur extraordinaire expansion. Il n'existe plus de gouvernements «officiels». L'exploitation de l'espace continue sur fond d'anarchie...
2389. Aujourd'hui...

Les nettoyeurs

Au cours des siècles, la criminalité n'a pas cessé de progresser. Par contre, le droit et la justice n'ont bien vite été que des valeurs dépassées. Pendant un temps, les corporations ont tenté de maintenir l'ordre sur les nouveaux mondes et dans les exploitations minières à l'aide de robots-vigiles, mais la corruption, le meurtre et l'intimidation ont progressé malgré tout. Pour maintenir un minimum d'ordre dans leurs installations, les corporations ont dû traiter avec les gangs qui les contrôlaient de fait. L'union du crime et du capitalisme a permis de trouver un relatif équilibre permettant de poursuivre la colonisation de la galaxie.
Parfois, cependant, certains gangs vont «trop loin» et les corporations font alors appel à des spécialistes du maintien de l'ordre: les nettoyeurs.
A la fois espions, «diplomates», enquêteurs, policiers, juges et bourreaux, ces hommes doivent agir avec beaucoup de finesse pour ne pas être exterminés par leurs adversaires. Leurs activités sont mal connues du public et la pègre leur a fait une réputation exécrable. Bref, tout le monde les déteste et, en mission, ils ne peuvent compter que sur eux-mêmes.
Alors pourquoi les nettoyeurs font-ils ce boulot? Parce qu'ils n'ont pas le choix! Sélectionnés parmi les ouvriers les plus intelligents et athlétiques, ils sont «portés volontaires d'office» et se voient implanter un «nodule» explosif au niveau du cervelet. Cet engin est programmé pour exploser si l'on essaye de le retirer... ou au bout de trois mois, si on ne le désactive pas régulièrement à l'aide d'une onde codée.
Une opération type menée par des nettoyeurs se décompose en un certain nombre d'étapes standard:
a) *Infiltration.* Les nettoyeurs s'introduisent dans le milieu en se faisant passer pour de simples ouvriers.
b) *Diagnostic.* Les nettoyeurs observent le milieu et identifient le problème et son étendue.
c) *Recherche des responsables.* Ils se livrent ensuite à une enquête afin de découvrir quelles sont les personnes responsables du problème.
d) *Elimination.* Si les responsables du problème refusent de revenir dans le «droit chemin», les nettoyeurs doivent les éliminer...
e) *Départ.* Dès que les nettoyeurs ont révélé leur véritable nature, ils deviennent des cibles vivantes pour tous les criminels des environs. Partir d'une base ou d'une station minière se révèle alors souvent problématique...
La discrétion indispensable à l'exercice de leurs fonctions interdit aux nettoyeurs d'utiliser des armes trop encombrantes ou des armures de combat. Leur équipement est généralement miniaturisé et camouflé dans des bagages de simples ouvriers...
— **Traceurs**. Ces petits nodules radioactifs d'un millimètre de diamètre sont destinés à être placés sur une personne que l'on veut filer. La personne en question est ensuite repérée grâce au chronordinateur ci-dessous.
— **Chronordinateur multi-fonctions**. Cet appareil ressemble tout à fait à un chronomètre, mais il ne se contente pas d'indiquer l'heure, il contient également un micro-ordinateur très puissant dont la banque de données dispose de tous les renseignements concernant les ouvriers engagés par la corporation qui emploie les nettoyeurs. Parmi les autres «gadgets» réunis dans ce chronordinateur, citons: un détecteur de traceur, une mini charge explosive à retardateur (dont la puissance peut être réglée pour détruire une porte... ou anéantir un quartier d'habitation), une mini lampe torche.
— **Armure légère**. Quoiqu'ayant tout à fait l'apparence de combinaisons de travail ordinaires en plastique, les vêtements des nettoyeurs sont renforcés et les protègent dans une certaine mesure des armes à feu et des coups de couteau (Difficulté de -1 aux Tests).
— **«Gizmo»**. Les nettoyeurs portent toujours leur arme... en eux! Les os de leur bras droit ont été remplacés par deux prothèses contenant un exploseur et sa réserve énergétique. Un câblage microscopique relie cet engin aux doigts d'où est émis le rayon. Le gizmo est commandé par la pensée et dispose d'une autonomie quasi-illimitée (dégâts au choix: 1 PV ou 2 PS jusqu'à 15 m).
Attention: quand les nettoyeurs sont faits prisonniers, il n'est pas rare qu'on les ampute de leur bras droit afin de les désarmer!

Les personnages

A moins que les joueurs n'aient déjà leurs propres personnages, voici quelques suggestions pour en créer rapidement plusieurs, adaptés à l'environnement du scénario.

Reg Hellgor. 34 ans, 1,95 m, 125 kg. Cet ancien mineur au visage atrocement balafré avait été condamné à mort après avoir égorgé un contremaître avec ses dents. Ses «qualités personnelles» ayant attiré l'attention de ses employeurs, il s'est vite retrouvé enrôlé dans le corps des nettoyeurs.

Laneck Firstan. 38 ans, 2,08 m, 95 kg. Malgré sa grande taille, Laneck ne semble pas être un adversaire bien redoutable avec son allure dégingandée. Grave erreur! Spécialiste des arts martiaux, il use rarement de son gizmo pour régler ses comptes...

Jacki Bax. 19 ans, 1,82 m, 68 kg. Ancienne assistante scientifique au sein d'une station de recherche génétique. A la suite d'un accident, son métabolisme a été considérablement accéléré. Elle est désormais capable d'agir deux fois plus vite qu'un homme normal et agit TOUJOURS avant les autres. Son problème: elle a peu de chances de dépasser la trentaine d'années et quand elle a voulu se plaindre auprès des responsables, elle s'est retrouvée engagée chez les nettoyeurs...

Nam Pahn. 25 ans, 1,90 m, 95 kg. Malgré sa musculature imposante, Nam est d'une étonnante souplesse. Il est ainsi capable de se faufiler dans une chatière de 30 cm de diamètre (!). Comme il tentait sans cesse de «s'évader» de son travail, ses employeurs l'ont affecté à un groupe de nettoyeurs...

Sylia Song. 18 ans, 1,64 m, 49 kg. Technicienne de talent, Sylia a perdu son emploi après que des psychologues aient remarqué qu'elle faisait preuve d'un sadisme pathologique incompatible avec son travail. Sa hargne et ses compétences multiples (informatique, physique nucléaire...) en font une nettoyeuse de premier ordre.

LA MISSION

Briefing

Quelque part dans les entrailles d'une base administrative de la corporation Uniplatinium... Les PJ sont réunis dans une grande salle obscure aux parois métallisées afin de recevoir leurs ordres. Une voix grave et désincarnée annonce soudain: « Mégapalace est un satellite de détente destinée aux ouvriers du secteur Prandahar. Cette station regroupe toutes les attractions imaginables pouvant soutirer jusqu'au dernier crédit des visiteurs. Au cours de l'année écoulée, notre marge bénéficiaire a été réduite de 5%, sans raison apparente. Nous pensons qu'un gang trop gourmand a trouvé le moyen de soustraire une part de l'argent que nous devrions normalement encaisser. Votre mission sera de vous rendre sur Mégapalace, d'enquêter sur place, de suggérer aux responsables de nos pertes de limiter leurs appétits... et de les éliminer s'ils refusent. Vous disposerez chacun d'un budget de 1000 crédits. Départ dans trois minutes.»

Après avoir rejoint l'astrodrome le plus proche, les PJ sont embarqués à bord d'un «paquebot de villégiature» bourré à ras bord d'ouvriers en goguette. En fait de «paquebot», il s'agit plutôt d'un vieux cargo vaguement réaménagé dont l'atmosphère embaume le chou pourri et la sueur. Le voyage jusqu'à Mégapalace dure trois jours. Trois jours pendant lesquels les personnages vont pouvoir discuter avec des ouvriers spécialisés dans l'extraction du platine...

Note: pour mettre les joueurs dans le ton du scénario, confrontez-les à des hommes que le travail abrutit au point d'en faire des brutes pratiquement dépourvues de toute intelligence. L'ambiance à bord du cargo est celle d'une fête «lourde»: chansons grivoises, danses grotesques, blagues stupides et bagarres meurtrières entre ivrognes (l'alcool coule à flot). Imaginez le pire bal/repas de communion que vous ayez jamais vu, et noircissez le tableau avant de le présenter aux joueurs. Glissez quelques ouvriers ivres morts prêts à tout pour se distraire, vous obtiendrez certainement un cocktail «détonnant»...

La polymorphine

Cette drogue de synthèse est particulièrement dangereuse. Une seule injection suffit à plonger le sujet dans un terrible état de dépendance. En effet, la polymorphine a pour effet d'inhiber totalement la production d'endorphines (ces hormones sont des substances naturelles de contrôle de la douleur). Quand l'effet de la drogue cesse (au bout d'une dizaine d'heures), la victime ressent d'atroces douleurscar tous ses nerfs deviennent hypersensibles. Un léger courant d'air fait l'effet d'une vive brûlure et la simple digestion provoque des douleurs effroyables. Si le drogué ne prend pas une nouvelle dose de polymorphine dans les 1 à 6 heures qui suivent (tirez au hasard), la souffrance devient tellement intolérable qu'il en meurt, dans d'atroces convulsions... à moins qu'il ne se soit suicidé avant.

Un drogué qui prend régulièrement ses doses de polymorphine ne souffre par contre d'aucun désagrément particulier, si ce n'est une légère tendance à la somnolence (baisse du maximum de PS de 1).

Il existe une antidote à la polymorphine — l'antédrine — qui permet à l'organisme de sécréter à nouveau des endorphines. Ce remède se prend par voie orale. Le Gang T3 a pour tactique «d'accrocher» le plus grand nombre d'ouvriers possible — afin de les contraindre à se ruiner en nouvelles doses de polymorphine — avant de les désintoxiquer à leur insu (en mêlant de l'antédrine à une boisson) au moment de leur départ. Ainsi leur racket ne risque pas d'être trop vite découvert par des personnes extérieures à Mégapalace. Les PJ pourront entendre parler de l'antédrine s'ils «cuisinent» un dealer ou un membre du Gang T3.

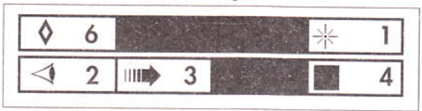
Caractéristiques des ivrognes: PNJ Faibles

Mégapalace

Vu de l'espace, Mégapalace n'est qu'un énorme satellite sphérique de métal terni auquel sont amarrées toutes sortes d'embarcations spatiales.

Le débarquement se produit dans la cohue la plus complète, les ouvriers ayant hâte de goûter aux divertissements dont ils ont rêvé toute leur vie. Mais les robots-vigiles qui contrôlent les entrées à bord de la station ne l'entendent pas de cette oreille...

Robots-vigiles



Sortes de colosses de métal humanoïdes mesurant plus de 2,20 m. Ils sont armés d'un exploseur et d'un neuro-fouet.

Chaque voyageur (dont les PJ) est longuement fouillé et interrogé sur son travail. Ensuite, un robot apparemment un peu déglingué vient pour injecter un «vaccin» aux nouveaux arrivants...

En fait de vaccin, il s'agit de polymorphine (voir annexe)! Arrangez-vous pour «vacciner» vos PJ, avant qu'ils puissent réagir. En effet, il n'est absolument pas dans les usages de vacciner les visiteurs d'une station de détente. Evidemment, dix heures plus tard, les personnes empoisonnées à la polymorphine commenceront à ressentir les effets du manque. Il leur faudra une nouvelle dose au plus vite...

Le monde des mille plaisirs

Une fois les formalités accomplies, les PJ n'ont plus qu'à parcourir un long couloir de métal brillant pour découvrir les mille et un attraits de Mégapalace. En décrivant cette station de détente, essayez d'imaginer un mélange de Las Vegas, de Pigalle... et de Sodome et Ghomorre version SF[1].

Mégapalace est une ville délirante qui s'étend sur une dizaine d'étages et dont les artères surpeuplées ne sont en fait que des couloirs (largeur moyenne 5 m, hauteur moyenne 8 m) qui serpentent entre les établissements de divertissement. Les PJ peuvent prendre autant de temps qu'ils le désirent pour visiter les lieux, auquel cas, vous pourrez leur décrire les quelques lieux qui suivent:

— **Maisons de jeu** (noms typiques: *Fortuna Theis, Megacreds*). Des casinos décorés dans des styles variés, depuis le temple antique en marbre rose, jusqu'au bouge infâme avec poutres apparentes (en plastique!). On peut y jouer à n'importe quel jeu : blackjack, backgammon, poker, jeux électroniques ou... roulette russe améliorée. Chaque fois qu'un personnage veut essayer un jeu, lancez deux d6; si vous obtenez un double-six, le joueur gagne. Sinon, la maison gagne. Les maisons de jeu emploient également toutes sortes «d'hôtesses» séduisantes, qui ne se contentent pas de pousser leurs proies à consommer des boissons hors de prix, mais qui essayent également de les délester de leur argent (des crédits). Mise minimum: 10 cr.

— **Halls d'aventure** (noms typiques: *Flashbang, Ultrastress*). Ces maisons proposent des grandeur-natures. En échange de quelques crédits, il est possible de vivre n'importe quelle aventure, sans danger... si on n'oublie pas de demander cette «option» à la caisse. En effet, pour accroître les sensations ressenties par leurs clients, ces établissements n'hésitent pas à les placer dans des situations réellement périlleuses (ex: suspendu à dix mètres du sol, tirs avec armes réelles, affrontements entre clients). Tarifs entre 50 et 300 cr.

— **Maisons de tolérance** (noms typiques: *Silkskin & Cie, Lydia et ses girls*). La prostitution est une industrie florissante à Mégapalace (on s'en serait douté). Tout est possible, pourvu qu'on y mette le prix. Bon, faut-il vraiment s'appesantir sur le sujet?... Tarifs moyens: 100 cr.

— **Cabarets, bars** (noms typiques: *Chez Tonio, Hellbar*). Les «estaminets» de Mégapalace proposent toutes les boissons alcoolisées, à des tarifs «évidemment» prohibitifs. Des hôtesses poussent à la consommation, tandis que divers spectacles sont proposés à la clientèle (strip-teases holographiques, combats de gladiateurs, chorégraphies érotiques, acrobates...). Boissons: de 2 à 300 cr (bien deman-

der le prix avant de passer commande!).

— **Auberges** (noms typiques: *Beaurivage, Superhilton*). Si les PJ ne veulent pas dormir dans les «rues» de Mégapalace, ils vont devoir louer des chambres. Ils peuvent opter pour le niveau de confort qu'ils souhaitent — suites impériales ou cellules containers individuelles —, mais ils ne doivent pas oublier qu'ils devront justifier de leurs frais auprès d'Uniplatinium... Chambres: de 10 à 1000 cr.

— **Restaurants** (noms typiques: *Yabon Snack, La table du Chef*). Tous les plats imaginables peuvent être commandés. Il est même possible de manger de la chair humaine... Menus: de 3 à 500 cr.

— **Divers**. Si vous avez envie de placer un établissement louche (discothèque, salle de concert, etc.) au sein de Mégapalace, n'hésitez surtout pas. N'oubliez pas que la règle ici est d'exploiter le pigeon — pardon, le «client» — et que pour cela tout est permis.

Note: le maintien de l'ordre est assuré par des tourelles à exploseurs disséminées dans toutes les salles des différents établissements de Mégapalace. En cas de scandale, une petite rafale suffit généralement à régler les problèmes... Il existe évidemment aussi des «videurs», humains ou robots. Attention, les mauvais payeurs ou les trouble-fêtes se retrouvent souvent impliqués en tant qu'«artistes amateurs» dans des attractions qui font la joie des gogos qui fréquentent les casinos et les bars: équarrissage publique réalisé par des clients sadiques, lutte à mort contre une meute de chiens enragés, à moins qu'ils ne terminent en «Ragoût Montespan à la Sauce au Vin» (125 cr) sur la carte d'un restaurant. Uniplatinium considère que la disparition «accidentelle» de 7% des clients de Mégapalace est une proportion acceptable.

Sur les trottoirs

Tandis qu'ils arpentent Mégapalace en tous sens pour les besoins de leur mission, les PJ vont être amenés à affronter quelques situations périlleuses. En voici quelques unes, que vous pouvez mettre en place au moment qui vous semblera le plus opportun.

— **L'arène «surprise»**. Les PJ arrivent sur une grande place circulaire étrangement déserte, à l'exception de quelques bidons disséminés çà et là. Avant qu'ils n'aient le temps de réagir, une grande porte de métal se referme derrière eux et une voix amplifiée rugit dans un haut-parleur: «Et voilà nos derniers concurrents! Qui va gagner? Les amateurs ou les professionnels? Faites vos jeux et enregistrez vos paris auprès des bookmakers!». Six hommes armés sont cachés parmi les bidons. Leur but: abattre les concurrents amateurs. Le combat est filmé par des caméras reliées à un casino. Si les PJ utilisent leurs gizmos, ils révéleront qu'ils sont des nettoyeurs... Toute la population (et surtout la pègre!) voudra leur peau. S'ils veulent avoir la moindre chance de quitter l'arène en vie, ils vont devoir agir en finesse.

NB: si les PJ utilisent leurs gizmos, organisez-leur une petite course-poursuite avec une populace hystérique (ils finiront bien par semer leurs poursuivants). Ce genre d'épisode leur fera sans doute mieux comprendre les aléas de la profession de nettoyeur...

Caractéristique des «professionnels»: PNJ Moyens.

— **La horde de junkies**. Soudain, les PJ se retrouvent encerclés par une dizaine de toxicomanes en manque de polymorphine. Certains de ces malheureux sont armés d'exploseurs, mais d'autres n'ont que des barres de fer (ajustez en fonction du groupe de personnages). Ils veulent de l'argent pour acheter leurs doses. La situation peut rapidement tourner au massacre, à moins que les PJ ne parviennent à négocier leur liberté (pas à moins de 200 cr).

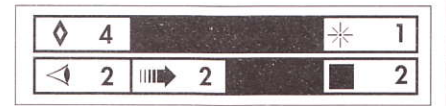
Caractéristiques des junkies: 1 PNJ Fort, 2 Moyens, les autres Faibles.

— **Les racketteurs**. Tandis qu'ils marchent dans la rue, un homme d'apparence insignifiante vient se glisser dans leur groupe. Sans même les regarder, il déclare: «Je suis bardé d'explosifs. Si vous criez, nous sautons. Si vous m'agressez, nous sautons. Si vous essayez de vous éloigner, nous sautons. Donnez 500 creds et vous aurez la paix». Evidemment, ce gaillard n'est pas seul. Une demi-douzaine de complices (qui dissimulent des exploseurs dans leurs vêtements) surveillent la scène à bonne distance. La menace est réelle: l'explosif que porte le maître chanteur est commandé à distance par un de ses complices et celui-ci n'hésitera pas à appuyer sur le détonateur.

Les racketteurs: PNJ Faible.

— **Le robot fou**. Un robot balayeur se met soudain à virevolter en tous sens en agitant ses balais et ses aspirateurs, fauchant tous les passants qui se trouvent à sa portée. Les PJ sont justement à deux mètres de lui...

Robot balayeur



◊ 4			✳ 1
◁ 2	➡ 2		■ 2

— **Les escrocs**. Les artères de Mégapalace fourmillent de petits escrocs qui proposent de «bonnes affaires» (une chambre à 1 cr, un repas succulent à 0, 5 cr, etc.). Leur but est de neutraliser leurs proies (gaz, drogues soporifiques, matraques) afin de les dévaliser.

— **Le forcené**. Après s'être ruiné dans un casino, un ouvrier a sombré dans la folie. Il a trouvé une arme et tire dans la foule... dans laquelle se trouvent les PJ.

Caractéristiques du forcené: PNJ Fort.

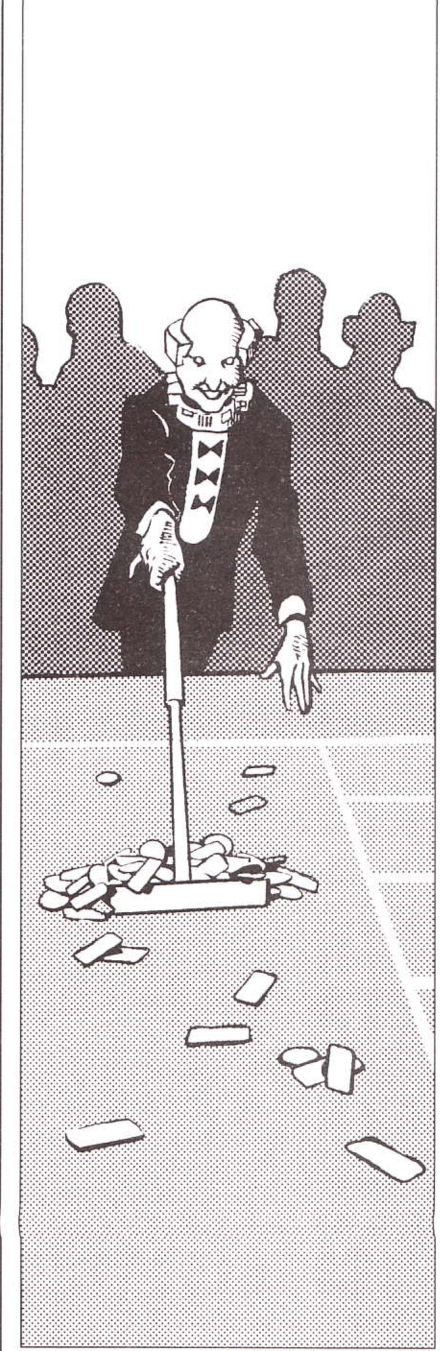
Le problème des armes

Les PJ n'ont pas intérêt à faire ouvertement usage de leurs gizmos s'ils ne veulent pas se retrouver avec une émeute sur les bras. Une bonne solution pour se défendre à Mégapalace consiste à acheter des armes au marché noir. Pour cela, il faut écumer les bars les plus ignobles et tenter de trouver un vendeur. Les tarifs pratiqués sont normalement de 100 cr pour un exploseur de poing standard, mais les prix annoncés tournent généralement autour de 300 cr. Laissez les personnages marchander un peu. Ce n'est pas toujours très facile quand on est entouré par une horde de brutes armées jusqu'aux dents...

Au travail!

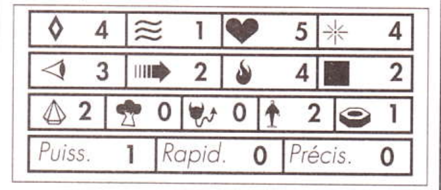
• **Diagnostic:** les PJ vont vite comprendre que la polymorphine est le problème principal de Mégapalace. Les rues regorgent de toxicomanes et de dealers, qui vivent par — et pour — la polymorphine. Si certains d'entre eux ont subi une injection de drogue à leur arrivée, ils ressentiront les affres du manque au bout de dix heures. Espérons qu'ils comprendront rapidement ce qui leur arrive. Le prix d'une dose varie entre 50 et 100 cr (à la tête du client).

• **Recherche des responsables:** mais qui est au cœur du trafic de polymorphine? Inutile de préciser que les clients l'ignorent et que les petits revendeurs sont peu enclins à révéler ce qu'ils savent. Les PJ vont devoir se montrer «persuasifs» (pot-de-vin, intimidation ou chantage) pour apprendre ce qu'ils veulent savoir: un certain nombre de dealers s'approvisionnent auprès de Killa Gore, qui dirige le Bar des Rêves, un bouge sinistre qui ne mérite guère son nom, situé dans une partie reculée de Mégapalace. Killa est une superbe jeune femme au crâne rasé qui porte en permanence une combinaison de travail noire. Son travail consiste à fournir des doses de polymorphine aux revendeurs (45 cr la dose) et à surveiller la bonne marche du trafic dans son secteur. Elle dispose d'une dizaine



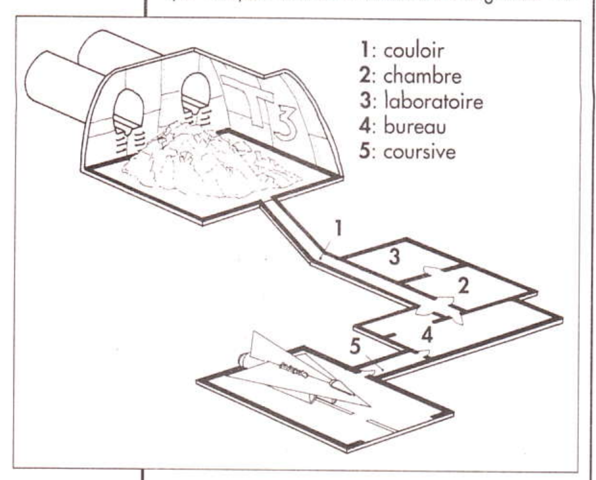
d'hommes de main du Gang T3 (voir «Le Gang T3» en annexe) armés jusqu'aux dents pour assurer sa protection. Si les PJ viennent la voir en déclarant qu'ils sont des nettoyeurs et qu'ils désirent parler au chef du réseau... ils seront réduits en chair à pâtée en moins de temps qu'il ne faut pour le dire! Ils doivent donc trouver une bonne raison à leur désir de voir Maddox (ex: se faire passer pour les membres d'un autre gang et prétendre avoir à écouler un stock de marchandises volées ou que l'on aimerait assurer la distribution de la polymorphine sur d'autres stations de détente). Si les PJ parviennent à élaborer une histoire cohérente, Gore les invitera à revenir dans deux heures... Sinon, ils vont devoir courir vite pour éviter les tirs d'exploseurs!

Killa Gore



◊	4	≋	1	♥	5	✳	4
◁	3	➡	2	🔥	4	■	2
△	2		0		0	↑	2
Puiss.	1	Rapid.	0	Précis.	0		

• **Elimination:** deux heures plus tard, Killa Gore et 5 de ses gardes du corps emmènent les PJ dans les égouts de Mégapalace. Pour ne pas dévoiler l'emplacement du repaire, Gore fait bander les yeux de ses invités. Les égouts ressemblent beaucoup à ce que l'on peut trouver en dessous d'une grande ville



classique (collecteurs principaux et secondaires, trottoirs étroits et... odeur épouvantable!). Au bout de 45 minutes de marche environ, les PJ arrivent dans le secteur T3: une immense caverne de métal occupée par une énorme masse de détritus divers. Un énorme «T3» est peint au plafond. Au sommet de la montagne d'ordures trône Maddox, confortablement alangui sur un vieux fauteuil de cuir. L'abattre n'est pas simple: il est protégé par une énorme cloche en cristal anti-exploseur et entouré par 30 de ses hommes en armes (en plus des 5 gardes de Killa Gore!). Bref, les PJ vont devoir agir avec d'infinies précautions.

• **La meilleure solution:** raconter la même histoire qu'à Killa Gore, faire semblant de négocier et essayer de se rapprocher insensiblement de la porte de sortie. Pourquoi? Parce que Maddox — en plus d'être paranoïaque — est loin d'être un imbécile. Parmi le tas d'immondices qui l'entoure, se trouve un ordinateur grâce auquel il peut vérifier tous les dires des PJ (noms, déplacements effectués dans les six derniers mois, etc.). Il lui suffira de quelques minutes pour percer les nettoyeurs à jour, et alors... la chasse sera ouverte!

Si les PJ parviennent à s'enfuir dans le dédale des égouts, ils seront poursuivis par un groupe d'une dizaine de tueurs armés d'exploseurs. Inutile de faire un plan des souterrains, décrivez simplement un enchevêtrement de couloirs sombres et malsains éclairés par de vagues lumignons phosphorescents. Ils peuvent essayer de semer leurs poursuivants (ils n'y parviendront pas et devront les affronter de toute façon) ou tenter de leur tendre une embuscade (à vous d'en régler les détails en fonction de leurs indications). Bref: il y aura de la casse quoi qu'il arrive.

Double péril

Quand les PJ reviennent à la «caverne» du secteur T3 des égouts, une surprise les attend: Maddox n'est plus là et le tas d'immondices est couvert de cadavres. Il s'agit des principaux membres du gang que Maddox a froidement assassinés à l'aide d'une bombe à gaz innervant (pendant un quart d'heure -2 à tous les Tests de ceux qui ont respiré le gaz), afin de couvrir sa fuite.

En effet, le simple fait d'avoir attiré l'attention d'un groupe de nettoyeurs a suffi pour que Maddox décide de se retirer des affaires. Pour éviter d'être inquiété par Uniplatinium, il a choisi de supprimer tous les témoins et a amorcé une mini bombe nucléaire (suffisante pour détruire Mégapalace) qu'il a placé dans le coffre de son bureau. Elle est réglée pour exploser dans quelques minutes. Pendant ce temps, lui, va se rendre jusqu'à un sas du secteur T3 qui lui permet d'accéder à son vaisseau privé, dans les cales duquel il a pris soin d'entasser une partie des richesses que lui a rapporté le commerce de la polymorphine.

Si les PJ explorent un peu la salle, ils découvrent derrière les ordures un couloir qui mène aux appartements privés de Maddox:

1) Couloir.

2) Chambre. Cette pièce n'est pas particulièrement luxueuse et ne contient qu'une couchette, un lavabo et un bureau avec une chaise. En fouillant dans le bureau, il est possible de trouver le journal personnel de Maddox (expliquant tous ses projets... mais sa lecture risque de faire perdre un temps précieux aux PJ), un petit traité relatif à l'utilisation des explosifs nucléaires (*Le nucléaire: pour une destruction optimum*) et divers documents sans intérêt.

3) Laboratoire. Une salle remplie d'instruments scientifiques et de produits chimiques. Une grosse chambre froide blindée fermée à clé abrite les réserves de polymorphine... et d'antédrine! Si les PJ perdent leur temps à essayer de forcer la chambre froide, la bombe explosera avant qu'ils n'aient pu ouvrir la porte.

4) Bureau. Ce bureau est somptueusement décoré de tapis luxueux, d'œuvres d'art et de bibelots précieux. Un coffre blindé à combinaison est dissimulé dans le mur du fond (pour le trouver: Corps/Perception /Mécanique à -2). Au pied du mur, à cet endroit, on peut trouver une petite brochure très intéressante: *Bombe nucléaire BHX à retardateur incorporé: mode d'emploi.* Evidemment, la bombe en question se trouve enfermée dans le coffre.

Pour ouvrir ce dernier, on peut:

— utiliser un stéthoscope pour retrouver la combinaison au bruit;

— survoler rapidement le journal de Maddox (dans le bureau de sa chambre) pour découvrir le code (il se trouve page 522);

— employer quelques produits chimiques du laboratoire pour fabriquer un explosif ou un acide puissant (l'acide est préférable, car si l'explosif est trop puissant, il peut provoquer l'explosion immédiate de la bombe).

La bombe elle-même peut être assez facilement désamorcée, surtout si on pense à utiliser le mode d'emploi.

5) Coursive. Ce couloir conduit jusqu'au sas auquel est amarré le vaisseau de Maddox. En se dépêchant (si, par exemple, certains PJ s'occupent de le retrouver, alors que d'autres fouillent les appartements et se chargent de la bombe), il est éventuellement possible de s'introduire dans l'appareil, avant que le trafiquant n'ait eu le temps de faire chauffer ses moteurs.

Conclusion

Les personnages vont avoir fort à faire pour se tirer vivants de cette aventure! Quand vous ferez jouer, veillez toujours à leur laisser une possibilité de se sortir de toutes les mauvaises situations. Sachez être sévère... mais juste. S'ils n'ont pas été tués par le Gang T3, la foule en délire ou l'explosion de la bombe, vous pouvez éventuellement compliquer les choses en considérant que maintenant tous les dealers de Mégapalace savent qu'ils sont des nettoyeurs; et quitter la station de détente risque alors de ne pas être une partie de plaisir.

scénario
Jean Balczesak
illustration
Rolland Barthélémy
plan
Stéphane Truffert

1) La série du « Vagabond des limbes», la BD de Godard et Ribera, est une mine d'inspiration pour ce genre d'univers délirants (voir principalement les derniers tomes).

Le Gang T3

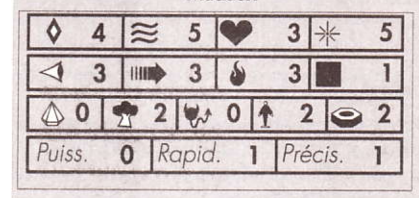
L'organisation criminelle maîtresse de Mégapalace se fait appeler «Gang T3» parce qu'elle a établi son quartier général dans le secteur T3 du niveau de récupération des ordures et des eaux usées de la station de détente.

Ce groupe a été fondé par Oswald Maddox, ancien chercheur en chimie employé par Uniplatinium. Alors qu'il travaillait à un programme portant sur l'élaboration de nouveaux produits dopants pour les mineurs de la compagnie, il a découvert par le plus grand des hasards comment synthétiser à faible coût des molécules d'une drogue ultra accrocheuse: la polymorphine. Il eût alors une idée de génie...

Le jour où — après près de trente ans de bons et loyaux services — il parvint à avoir suffisamment d'économies pour s'offrir un séjour sur Mégapalace, il décida de déserter et de se réfugier dans les niveaux inhabités de la station. Il «intoxiqua» ensuite quelques représentants de la pègre locale avec sa drogue et se retrouva vite à la tête d'un gang parfaitement dévoué. Maddox est seul à connaître la formule exacte de la polymorphine, et cela suffit à imposer l'obéissance la plus servile à ses lieutenants. Le Gang T3 compte aujourd'hui environ cinq cents membres, tous toxicomanes.

Le problème, c'est qu'en réalisant le pouvoir qu'il exerce sur son entourage, Maddox est progressivement devenu mégalomane et paranoïaque. Il se prend un peu pour le dieu de Mégapalace et ne craint qu'une chose: qu'on le tue. Or c'est ce qui risque de se produire si ses activités sont révélées au grand jour. En cas de danger, il est prêt à faire disparaître tous les témoins ... et il dispose d'une bombe nucléaire à cette fin.

Maddox

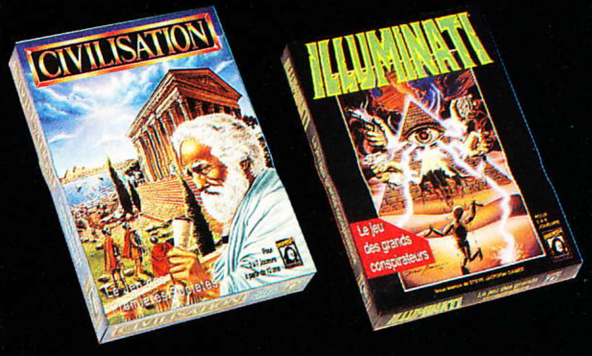


◊	4	≋	5	♥	3	✳	5
◁	3	➡	3	🔥	3	■	1
△	0		2		0	↑	2
Puiss.	0	Rapid.	1	Précis.	1		

Caractéristiques d'un membre du Gang T3: PNJ Faibles (1 sur 6) ou Moyens (2 sur 6).







Noël 1989, JEUX DESCARTES a sélectionné pour vous deux des meilleurs jeux du monde !

Ces jeux sont en vente dans votre boutique habituelle, ou par correspondance, par retour de ce bon.

Je désire recevoir: ☐ CIVILISATION, le jeu des premières sociétés 320,00 fr.
☐ ILLUMINATI, le jeu des grands conspirateurs 180,00 fr.

Ci-joint mon règlement total (+ 25,00 fr de participation aux frais de port) de: ______,00 fr.

Chèque, mandat, CCP, à l'ordre de JEUX DESCARTES, 5 rue de la Baume, 75008 PARIS

NOM:____________________ PRENOM:____________________

ADRESSE:____

____



PORTRAIT DE FAMILLE



Comment tout a commencé...

Au début des années 80, Chaosium, l'éditeur américain de *RuneQuest*, eut l'idée de réaliser une «variante» basée sur l'œuvre d'H.P. Lovecraft pour son jeu vedette. Ce projet — qui portait alors le doux nom de *Dark Worlds* —, piétina quelques temps et il fut un jour décidé de le confier à un certain Sandy Petersen, collaborateur occasionnel de la maison et grand fan du Maître de Providence (voir son interview dans CB n° 45).

Au départ, Petersen pensait qu'adapter les règles de *RuneQuest* ne serait pas une entreprise bien difficile à réaliser. Il prit vite conscience de son erreur! Lovecraft, spécialiste de l'indicible, s'est en effet toujours gardé de décrire avec précision les créatures qui hantent ses œuvres. Il était donc particulièrement ardu d'estimer la puissance de chaque monstre, divinité et créature de son univers. Après maints calculs et réflexions, Petersen y parvint cependant... et ce n'est pas là le moindre de ses mérites!

Mais, rapidement, il se heurta à un autre problème apparemment insurmontable: comment faire ressentir terreur et effroi à des joueurs de rôle? Passées les premières parties, rares sont les joueurs qui ressentent de véritables frissons en cours d'aventure. C'est alors que Petersen découvrit dans le magazine américain *Sorcerer's Apprentice* un article signé Glenn et Philip Rahman qui proposait quelques idées pour adapter les œuvres de Lovecraft à *Tunnels & Trolls*. Parmi ces suggestions il était notamment question d'une «nouvelle caractéristique», relative à la volonté des personnages, qui pourrait diminuer en fonction des chocs psychologiques subis en cours d'aventure. Petersen reprit cette idée, la développa et la mit au point. C'est ainsi que naquit la Santé mentale: un concept révolutionnaire qui bouleversa les habitudes du monde du jeu de rôle...

Le cadre: la face cachée du banal

En créant le mythe de Cthulhu, Lovecraft a eu le génie d'imaginer que notre «réalité» n'était en fait qu'une apparence trompeuse. L'horreur peut en fait surgir à chaque détour de notre quotidien. Selon lui, l'humanité a été créée par erreur par des créatures extraterrestres monstrueuses, qui peuvent à tout instant resurgir dans notre monde et nous anéantir. L'homme est un être fragile, confronté à des puissances monstrueuses contre lesquelles il est pratiquement désarmé. Cette vision tragique et désespérée de l'univers permet à l'écrivain de donner corps à toutes nos craintes et angoisses irrationnelles. En mêlant étroitement réalité et fiction, il arrive à instiller le doute ultime chez le lecteur: et si tout cela était vrai! En cela, Lovecraft est plus qu'un auteur de contes fantastiques, c'est un véritable visionnaire. Certaines personnes sont d'ailleurs, aujourd'hui encore, profondément convaincues qu'il n'était pas un auteur de fiction. Et la bibliothèque de Providence reçoit fréquemment des demandes concernant *le Necronomicon*, l'ouvrage de l'Arabe dément Abd al-Azred... une pure invention de l'écrivain(1). Mais le doute est permis, Lovecraft faisant parfois référence à des ouvrages «réels» (tels que *le Rameau d'Or* de Frazer, publié en France dans la collection Bouquins de Robert Laffont).

Dans *l'Appel de Cthulhu*, les personnages (les Investigateurs) doivent lutter contre des puissances malignes qui tentent de reconquérir notre monde. Pour cela ils vont devoir combattre avec leur intelligence, plutôt qu'avec des armes, car certains de leurs adversaires peuvent être des dieux! Le maître de jeu (le Gardien des Arcanes), seul détenteur de la «vérité», va leur proposer des aventures éprouvantes dont le but avoué est de leur faire connaître l'effroi.

Le système: simplicité et efficacité

Contrairement aux apparences, *l'Appel de Cthulhu* ne «descend» pas de *RuneQuest*. En fait, si ces deux jeux ont un air de famille certain, c'est tout simplement parce qu'ils ont un ancêtre commun: un jeu simple intitulé *Basic Role Playing* (Jeu de Rôle de Base). Soucieux de privilégier l'ambiance plutôt que la technique, Sandy Petersen a en effet tenu à simplifier autant que possible les règles de son jeu, et c'est pourquoi il a rapidement abandonné l'idée d'adapter les règles de *RuneQuest* pour ne garder en fin de compte que leurs bases.

Les dés de pourcentage sont au cœur des mécaniques de jeu. Quoi que l'on tente, quelle que

l'Appel de Cthulhu

Il existe au moins deux catégories de jeux de rôle: les «normaux» et les «classiques». Les normaux ne vivent généralement que le temps d'un été, avant de sombrer dans l'anonymat des invendus des boutiques spécialisées. Les classiques — beaucoup plus rares — ont la chance de connaître un succès durable. l'Appel de Cthulhu appartient manifestement à cette seconde catégorie. Depuis sa première édition américaine en 1981, ce jeu a toujours connu une renommée croissante. A l'aube des années 90, le temps est venu de faire un petit bilan...

soit la compétence mise en œuvre, les chances de succès sont toujours exprimées sous la forme d'un pourcentage. Si l'on obtient un score inférieur ou égal à ce pourcentage avec 1d100, c'est réussi. Sinon, c'est l'échec. On peut difficilement faire plus logique, non? Voilà pourquoi il est si facile d'aborder *l'Appel de Cthulhu*. Un tableau d'une simplicité enfantine — la Table de Résistance — permet en outre d'effectuer des jets «en opposition» (ex: résistance d'une porte contre force du personnage qui essaye de la défoncer). C'est tout... et ça marche!
Ajoutez à cela un système de combat «épouvantablement» meurtrier, et vous obtiendrez un jeu dont les règles savent s'effacer derrière le rêve, afin de pousser les joueurs à utiliser les ressources de leur imagination. Il ne faut néanmoins pas s'attacher à ses personnages, ceux-ci ayant traditionnellement une existence éphémère.

La Santé mentale: et quand je vous fais ça, ça vous fait quelque chose?

Avant *l'Appel de Cthulhu*, les joueurs de rôle n'avaient qu'une seule chose à craindre: que leur personnage meure. Avec l'invention de la caractéristique Santé mentale (SAN pour les initiés), ils redoutent désormais également que leur personnage devienne fou... et qu'il échappe donc à leur contrôle.
Chaque fois qu'un personnage subit un choc psychologique (ex: vision d'un monstre), il doit réussir un jet de pourcentage inférieur ou égal à son score en SAN. En cas d'échec (et parfois même en cas de réussite!) il perd un certain nombre de points de SAN et peut être victime d'une folie ou d'une phobie. Quand la SAN d'un personnage tombe à 0, son joueur doit remettre sa fiche au MJ (le Gardien) qui peut alors en faire ce qu'il veut. Mine de rien, la SAN est une véritable épée de Damoclès pour les joueurs. A tout instant, leur personnage peut à cause d'elle se transformer en psychopathe dangereux ou en loque balbutiante. En termes de jeu de rôle, cette caractéristique produit des effets extraordinaires: les joueurs ont VRAIMENT peur de voir quelque chose d'horrible!

Un jeu simple?

Les règles de *l'Appel* ont beau être simples, le jeu lui-même est loin d'être facile à maîtriser. Créer une ambiance de terreur latente, imaginer des aventures dignes de Lovecraft et savoir construire un suspense, sont des choses qui demandent de l'expérience et une bonne connaissance des ficelles employées par la littérature et le cinéma fantastique. Il n'est pas rare de voir des Gardiens médiocres écœurer des joueurs en ne parvenant pas à les impliquer dans leurs aventures. On rencontre aussi des maîtres de jeu qui confondent chasse aux monstres et tir aux pigeons. J'ai le souvenir d'un groupe de personnages qui se promenait dans Boston avec un canon de 75 accroché à l'arrière d'une Ford T...
Pour les joueurs débutants, *l'Appel de Cthulhu* présente plusieurs attraits: les règles proprement dites sont assez courtes, clairement expliquées, et le système est parlant pour l'esprit. Sa toile de fond, l'Amérique des années 20, de la prohibition, n'est pas trop loin de nous, le cinéma nous l'ayant rendu familier, et le jeu fournit les informations qui nous manquent. Enfin les scénarios d'introduction sont assez faciles à mettre en place pour un MJ novice, même ne connaissant pas grand-chose à Lovecraft. A l'inverse, plus les participants sont expérimentés, plus le jeu prend sa véritable saveur, sa dimension lovecraftienne. Car il ne s'adresse pas non plus aux joueurs qui veulent juste «s'amuser entre copains», mais à ceux qui jouent de leur savoir-faire pour entrer dans l'histoire et acceptent de recevoir quelques «chocs»...

La quatrième édition: la dernière incarnation

Cette nouvelle édition du jeu, sortie au début de l'année aux États-Unis, se présente sous la forme d'un livre à couverture souple de 192 pages regroupant les règles, le Guide des Années 20, le Supplément de Cthulhu et Fragments d'épouvante (le scénario «Le secret



de Castronegro» n'a cependant pas été repris).
Au chapitre des changements, signalons:
— l'absence de la carte du monde;
— l'ajout d'un portfolio en couleurs reprenant la plupart des illustrations contenues dans l'édition de Games Workshop (voir plus loin «Quatre édition... et demie»);
— la réorganisation de la présentation des règles;
— dans la Table de Durée des folies temporaires, «1d10 tours» a été remplacé par «1d10 minutes»;
— chaque description de créature est accompagnée d'un dessin (qui se réduit parfois à une simple silhouette);
— les «Anciens» (Old Ones) ont été remplacés par les «Elder Things» (Choses Très Anciennes);
— une nouvelle compétence: Physique;
— pas mal de changements dans les tables des folies et des phobies.
Conclusion: la refonte des règles s'imposait, afin de préserver leur cohérence et de faciliter leur compréhension. Néanmoins, si vous possédez déjà *l'Appel de Cthulhu*, le *Supplément* et *Fragments d'épouvante*, vous pouvez vous dispenser d'acquérir cette nouvelle édition (dont la traduction est en cours chez Jeux Descartes).

Les raisons d'un succès

L'Appel de Cthulhu a été publié en six langues (anglais, japonais, allemand, italien, espagnol et français), a obtenu près de vingt prix et distinctions diverses (dont l'H.G. Wells Award et le Strategist Club Award) et a été vendu à plus de 50 000 exemplaires dans notre pays. Quelles sont les raisons d'un tel succès?

— Des règles simples: le système de l'Appel de Cthulhu s'est rapidement acquis une réputation de simplicité et de logique. A partir du moment où l'on sait créer un personnage et faire des jets de pourcentages... on en sait assez pour commencer à jouer.
— Un bon créneau: l'épouvante est un sujet porteur (il suffit de voir le succès des Vendredi 13 et autres Griffes de la Nuit...). Sandy Petersen est parvenu — grâce à la SAN, entre autres — à susciter la peur chez les joueurs. Or, qui n'aime pas se faire peur de temps en temps?
— Un monde vraisemblable: Lovecraft a toujours été catalogué comme auteur de science-fiction «fantastique». Sa vision de l'univers est cohérente et crédible. Deux qualités auxquelles les Français — entre autres —accordent traditionnellement une grande importance. N'avons-nous pas inventé le cartésianisme?
— Les années 20: les néophytes qui abordent pour le première fois l'Appel de Cthulhu se sentent vite à leur aise. La période qui sert de cadre au jeu est suffisamment proche de la nôtre pour que l'on puisse la comprendre facilement... tout en étant assez différente pour proposer un véritable dépaysement. C'est certainement le jeu de rôle le plus pratiqué par les filles, la mode des Années folles n'est sans doute pas étrangère à cet état de fait(2).
— Une période favorable: Call of Cthulhu fut le deuxième jeu de rôle (après D&D) a être traduit en français. Son originalité et ses qualités n'ont eu aucune difficulté à séduire un public prêt à se laisser conquérir. Chose étonnante: l'Appel de Cthulhu a remporté — proportionnellement parlant — un succès bien plus important en France qu'aux États-Unis. Il est cependant vrai que Lovecraft est beaucoup moins connu là-bas que chez nous...

LE GUIDE DU CONSOMMATEUR

La gamme des suppléments et scénarios pour *l'Appel de Cthulhu* est particulièrement vaste. A moins d'être riche et de tout acheter, il est difficile de s'y retrouver. Voici donc un petit «guide» destiné aux Gardiens qui ne veulent pas se tromper...
NB: sauf précision contraire, tous les suppléments et scénarios présentés ci-dessous sont édités en français par Jeux Descartes...

Les suppléments

Il y en a deux et la plupart des informations qu'ils contiennent sont désormais intégrées aux règles dans la quatrième édition du jeu.
• **Le Supplément de Cthulhu**. Sans être absolument indispensable, il est néanmoins très utile aux Gardiens débutants. En plus de quatre scénarios de facture très classique (les loups-garous et le monstre du Loch Ness sont adaptés au mythe de Cthulhu), on trouve dans ce livret toutes sortes d'informations utiles sur les prisons des années 20, le Necronomicon, les religions des civilisations précolombiennes. A noter également quelques poèmes du Maître, des prières, de nouvelles créatures, de nouvelles phobies et folies, un répertoire d'adjectifs de «bon ton», etc.
• **Fragments d'épouvante** (Le deuxième Supplément de Cthulhu, voir la Tête d'Affiche CB n° 34). Ce livret est particulièrement intéressant du fait qu'il propose un répertoire de tous les nouveaux sorts publiés dans les scénarios. Mais il y a également de nouvelles créatures (encore!), une table d'équivalence des poids et tailles, deux scénarios (corrects), des précisions concernant les règles, etc. Pour 59 francs, le rapport qualité/prix est très correct.

Les variantes

J'utilise le terme «variantes» pour désigner les suppléments qui proposent d'autres cadres de jeu. Ils s'adressent avant tout aux Gardiens et aux Investigateurs expérimentés qui recherchent un peu de dépaysement. Attention: vous devez impérativement posséder les règles de base!
• **Les Contrées du Rêve** (voir Tête d'Affiche CB n° 33). Essentiellement inspiré de *Démons et Merveilles*, ce supplément en boîte est un chef-d'œuvre... et je pèse mes mots! Lorsque vos joueurs auront épuisé les mystères de la vie matérielle, vous pourrez les faire évoluer dans un monde onirique où l'horreur peut revêtir les formes les plus délirantes. En plus d'une carte (incomplète, évidemment) du monde des rêves, ce supplément propose un livret décrivant en détail un nouvel univers irréel (géographie, habitants, fonctionnement, monstres, nouvelle magie, etc.) et un recueil de six scénarios prêts à jouer. Si vous avez envie de confronter des Américains du début du siècle à des situations baroques, ou si vous souhaitez les faire plonger dans une ambiance quasi médiévale, Les Contrées du Rêve vous permettent tout cela et bien plus encore. Un seul problème, mais de taille: cet univers est particulièrement difficile à jouer. En offrant au Gardien un vaste champ de possibilités, il l'oblige également à définir précisément ses intentions, sous peine de sombrer dans un délire stérile qui finira par ennuyer les joueurs. Si vous êtes MJ débutant, n'essayez pas d'aborder trop vite ce supplément très riche mais qui demande beaucoup de doigté. Rien ne vous empêche néanmoins de relire *Démons et Merveilles*,

avant de déguster la formidable adaptation qu'en a fait l'équipe Chaosium.

• **Cthulhu by Gaslight** (litt. «Cthulhu à la lumière du gaz», Tête d'Affiche CB n° 33). En permettant de jouer dans l'Angleterre victorienne, ce supplément en boîte s'éloigne notablement de l'esprit qui régit l'œuvre de Lovecraft. En fait, même si la mini campagne proposée («Les horreurs du Yorkshire») fait appel au mythe de Cthulhu, son ambiance rappelle beaucoup plus les livres de Conan Doyle (l'empreinte de Moriarty plane sur toute l'aventure) et de H.G. Wells. Le livret décrivant l'Angleterre de la fin du XIXe siècle est assez bien fait, mais la carte de Londres qui est fournie ne mérite pas d'être accrochée au mur. Un avis personnel: si l'ambiance sinistre et mystérieuse du Londres de l'époque victorienne vous tente, alors n'hésitez surtout pas à vous inspirer des livres de Doyle et de Wells pour vous écarter du Mythe.

• **Green and Pleasant Land** (supplément en anglais publié par Games Workshop). Ce livret décrit l'Angleterre des années 20 et propose quelques scénarios «corrects». Le principal reproche que l'on puisse lui faire, c'est de s'adresser avant tout aux Anglais; les informations fournies me paraissent un peu trop succinctes pour permettre, en autre à des Français, de saisir parfaitement toutes les subtilités de la culture britannique.

• **Les Années folles**. Ce supplément en boîte entièrement réalisé de ce côté-ci de l'Atlantique et de la Manche permet de jouer dans la France des années 20. Les livrets décrivant la société française et Paris, contiennent une masse invraissemblable de renseignements sur notre pays au lendemain de la Première Guerre mondiale. La carte du Paris «monumental» et de la France «mystérieuse» n'est pas mal non plus.

• **Cthulhu 90** (Tête d'Affiche CB n° 53). Cthulhu est encore vivant! Si vous avez envie de vivre des aventures cthulhiennes «modernes», ce gros livre devrait vous satisfaire. Certaines règles et informations sont tout à fait utilisables, quelle que soit l'époque qui vous intéresse (ex: localisation des coups, article sur la médecine légale). Mais on trouve également une étude consacrée aux matériels et armes contemporains, les calendriers des années 1610 à 2080 et quatre scénarios conséquents. Avec un peu d'imagination, vous pouvez maintenant utiliser les règles de *l'Appel* pour jouer des scénarios hors Mythe (espionnage, opérations militaires, gangstérisme, etc.). Espérons seulement pour vous que les Grands Anciens n'en sauront rien...

Les scénarios

La plupart des scénarios publiés pour *l'Appel de Cthulhu* sont d'excellente qualité, mais il est parfois difficile de s'y retrouver. Aussi voici un petit classement «personnel» qui vous aidera peut-être:

● *Pour les débutants:*

— **Les Fungi de Yuggoth**. Une campagne en huit scénarios simples et bien conçus. De New York au plateau de Gizeh, en passant par la Transylvanie et le Pérou, le dépaysement est assuré. Les aventures forment une campagne, mais peuvent être éventuellement (pour certaines d'entre elles, en tout cas) jouées séparément.

— **L'asile d'aliénés**. Sept scénarios indépendants, de qualité et de longueur variables (les plus courts sont généralement les moins intéressants).

— **Seul face au Wendigo**. Une bonne aventure solo, du type livre-jeu. Ce livret est chaudement conseillé aux Gardiens qui veulent se roder un peu avant d'entreprendre leur première partie.

NB: les scénarios contenus dans le *Supplément de Cthulhu* et *Fragments d'épouvante* sont tout à fait abordables par des Gardiens novices. Ne négligez pas non plus les aventures proposées dans les règles de base («La Maison Hantée» est idéale pour initier de nouveaux joueurs).

● *Pour les initiés:*

— **La trace de Tsathogghua**. Une mini campagne en deux scénarios, plus une formidable histoire de maison hantée!

— **Meurtre à Dunwich/Murmures des Profondeurs/A la recherche de Kadath/Terreur sur Arkham**. Ces quatre livrets ont été réalisés par la société américaine T.O.M.E. Leur niveau de qualité — très honorable — me paraît néanmoins inférieur aux productions Chaosium (opinion toute subjective). En tous cas, ces aventures exigent toujours un petit effort de la part du Gardien avant d'être vraiment jouables... ou intéressantes.

— **La Terreur venue des Etoiles** contient deux scénarios ayant en commun une ambiance à la «Indiana Jones». *L'Appel de Cthulhu* se transforme un peu en «appel de l'Aventure», mais c'est loin d'être désagréable. Citons au passage un article très intéressant — Le Manuel de Theron Marks — qui donne quelques conseils (plus ou moins sérieux) aux Investigateurs, dans l'espoir qu'ils ne mourront pas dès leur première aventure...

— **Terror Australis**. Ce supplément aurait mérité d'être classé dans la catégorie des «variantes», tant il donne de renseignements sur l'Australie. Mais il propose moins un «cadre» différent, que des scénarios (il y en a trois, assez meurtriers) employant un contexte exotique.

● *Pour les vétérans:*

— **La malédiction des Chtoniens**. Ces quatre scénarios sont incontournables (même si «La foire des ténèbres» est un peu trop meurtrier à mon goût)). Il vous faudra de toute façon de très bons joueurs pour éviter un massacre! Un article consacré à une science cabalistique, la gématrie, complète ce livret.

— **Les ombres de Yog-Sothoth**. Le premier recueil de scénarios (il y en a sept organisés en campagne) jamais publié pour *l'Appel de Cthulhu. Très intéressant... et* pas seulement du point de vue «historique». Attention: une aventure est spécialement conçue pour tuer à coup sûr quelques Investigateurs!



— **Les masques de Nyarlathotep**. Une énorme campagne présentée sous forme d'une boîte contenant plusieurs livrets et aides de jeu. Sans doute l'un des plus grands chefs-d'œuvre qu'ait connu l'univers du jeu de rôle! Cette campagne qui permet de découvrir dans le détail quelques grandes cités (New York, Shangaï, Londres...) est un véritable défi pour Gardiens et Investigateurs aguerris. Ne vous y attaquez pas avant d'avoir pris un peu de «bouteille». A noter qu'un scénario supplémentaire pour cette campagne est proposé dans *Terror Australis*.

— **Le rejeton d'Azathoth**. Sans atteindre la qualité de la précédente, cette campagne en boîte ne manque cependant pas d'intérêt.

Une note concernant les scénarios anglais: Games Workshop a publié, il y a quelques années, des scénarios «originaux» pour *l'Appel de Cthulhu*. Aujourd'hui, il n'est pas toujours facile de les trouver, et c'est pourquoi j'ai préféré ne pas m'attarder sur

leur cas. D'autant plus que leur qualité laissait parfois à désirer...

Arkham Horror: Cthulhu sur un plateau

Ce jeu de plateau pour 1 à 8 joueurs est directement inspiré des règles de *l'Appel de Cthulhu*. Arkham étant envahie par des monstres innommables, les joueurs doivent les combattre en refermant les portails inter-dimensionnels qui leur permettent de prendre pied dans notre monde. L'ennui, c'est que de nouveaux portails s'ouvrent à chaque tour... Le gagnant est celui qui est parvenu à en fermer le plus grand nombre. Les joueurs contrôlent des personnages dotés de caractéristiques qui doivent, autant que possible, éviter de se faire étriper par les monstres. Détail intéressant: les personnages sont parfois obligés de passer eux-mêmes par les portails dimensionnels, ce qui peut les amener — entre autres — à découvrir que les habitants du Plateau de Leng ne sont vraiment pas sympathiques. Les parties sont assez variées et l'atmosphère des contes lovecraftiens est assez bien reproduite. Arkham Horror est en cours de traduction chez Jeux Descartes.

Le reste

— **L'écran du Gardien**. Il regroupe les principales tables utiles en cours de partie.
— **Les monstres de Cthulhu**. Un superbe recueil d'illustrations en couleur représentant des monstres du Mythe. Pour fans.
— **Le Miskatonic University Kit** (non traduit). Des autocollants, des badges et des fac-similés de diplômes de l'université de Miskatonic. Gadgets, gadgets!
— **Alone against the Dark**. Un scénario solo publié par Chaosium. Divers problèmes de conception lui ont valu de ne pas être traduit.

Les nouveautés

— Un livre consacré aux monstres des Contrées du Rêve, bâti sur le même modèle que les Monstres de Cthulhu.
— **Les oeufs de Karlatt**. Une campagne moderne, en boîte, réalisée par un auteur français. Je ne l'ai pas encore vu à l'heure où j'écris cet article.
— Chaosium aurait en projet une campagne «de luxe» . Tirage limité, nombreux accessoires... nous vous tiendrons au courant.

Jean Balczesak

1) Si le vrai Necronomicon n'existe pas, il en existe plusieurs «faux»: un recueil d'illustrations de Giger (épuisé) ou l'édition J'Ai Lu, compilation de textes et formules créée par divers auteurs d'après les écrits de Lovecraft.
2) Note d'Annabella Belli: personnellement, mon intérêt pour l'Appel de Cthulhu ne se résume pas aux boas et autres froufrou, mais parce que c'est le premier jeu à mettre en valeur l'enquête et la réflexion. Monsieur Balczesak croyez-vous que les filles ne parlent que chiffons?



LES VISAGES DE CTHULHU

Quatre éditions... et demie
Aux U.S.A., Call of Cthulhu a connu à ce jour quatre éditions «révisées»:
• **1981:** première édition vendue dans une boîte de style «bookcase» (deux fois plus épaisse que celle de l'actuelle édition française). Le livret de règles est présenté comme étant une «extension» du Basic Role Playing de Chaosium qui est également inclus dans la boîte. A signaler un système optionnel de création de personnages inclus dans le Sourcebook of the 20's (Guide des années 20).
• **1983:** seconde édition (celle qui a été éditée en France par Jeux Descartes) présentée dans une boîte «plate». Les règles ont été complètement réorganisées. Pour des raisons de simplicité, les éléments du Basic Role Playing ont été intégrés au livret de règles et le Guide a été purgé de son système optionnel.
• **1983:** édition des règles en Angleterre dans une boîte «Games Workshop».
• **1986:** troisième édition. Cette version ressemble beaucoup à la précédente, les principales modifications concernant essentiellement les règles relatives aux armes automatiques (ces règles ont été intégrées à l'écran du Gardien publié par Jeux Descartes).
•**1986:** édition anglaise réunissant les règles du jeu sans modifications notables, ainsi que quelques illustrations en couleurs, sous la forme d'un livre à couverture cartonnée.
• **1989:** quatrième édition. Livre à couverture souple regroupant les règles, le Guide des années 20, le Supplément de Cthulhu, Fragments d'épouvante, quelques dessins en couleurs et un dépliant permettant de comparer la taille des différents monstres.

Liste des scénarios pour l'Appel de Cthulhu parus dans Casus Belli

Nocturne pour violon. Horreur musicale à Arkham. CB 17.
Question de survie. Une secte de la vie éternelle dans des marais. CB 18.
Peur sur Providence. Un trapézoèdre étrange et un forain terrifiant vous attendent. CB 19.
La disparition. Cinq petits nègres, combien en restera-t-il? CB 20.
Tout au fond. Aventure contemporaine dans le métro. CB 22.
Nuit blanche. Elles viennent de l'espace. Elles ne nous aiment pas. CB 25.
Un tigre dans la malle. L'Inde, les tigres, les femmes, l'exotisme, la mort.
Le léopard et le vent. La Côte d'Ivoire est pleine de suprises et de dangers. CB 31.
Le bibliothécaire de Gilhaïbeth. Un mini-scénario autour d'un monstre dessiné par Nicollet. CB 34.
Le Maître des Souffrances. Et si Cthulhu était une maison batteuse, disséqueuse, déchiqueteuse et hantée? CB 34.
Panique à San Fransisco. les Fumeries d'opium se mêlent aux brouillards de Frisco. CB 36.
Le dernier voyage. Une croisière sur le Nil. CB38.
Celui d'en bas. 1990, Lovecraft dans le domaine public. Nyarlathotep n'est pas content. CB 41.
L'oeuf de Saint Georges. Un dragon dans le métro londonien? CB 45.
La Terza Bocca di d'Endrrah. Une Yog-Sothotherie dans les étoiles, où se niche une nouvelle Shambleau. CB 46.
Une ville si attachante. La France. De nos jours. Pas de quoi avoir peur non? CB 50.
Le laboratoire de l'angoisse. Un laboratoire pas si extravagant, un savant pas si fou... S'il n'y avait pas eu Lovecraft! CB 50.
Une visite au zoo. Où la supériorité de l'homme est mise en doute. CB 54.

Attention, certains des anciens numéros de CB ne sont plus disponibles. Si vous voulez obtenir un des scénarios cités, renseignez-vous d'abord auprès de vos copains (un collectionneur fou l'aura peut-être). Sinon, pour la modique somme de 15 F le «service photocopie» de Casus Belli fouillera ses archives pour vous en envoyer une copie.



présente

LE 1er JEU DE DIPLOMATIE SUR MINITEL

StarSaga

M.K.G conseil

MINIP

C'est aussi

- Le caïd
- Le dernier mot
- Le yams
- Quizz ou double, Plein d'autres jeux et la messagerie

MINIPLAY S.A.
7 rue Biscornet - 75012 Paris
Tél. (1) 43.44.29.00

Je désire recevoir gracieusement votre poster StarSaga

StarSaga

NOM ______________________
ADRESSE ______________________
____
TÉL ______________________



Un peu de lecture

Stormbringer, le jeu, présente l'immense avantage d'être tiré d'une saga originale, riche en événements et lieux pittoresques. Cet univers foisonne d'idées d'aventures et de détails évocateurs. Profitez-en et utilisez pleinement ses ressources. Si vos joueurs ont lu les romans de Moorcock, il suffira de quelques mots pour qu'ils se représentent le monde dans lequel évoluent leurs personnages. Vous aussi, vous devez relire régulièrement la saga d'Elric; un oubli est si vite arrivé... Ces romans ne constituent-ils pas avant tout d'excellents «suppléments» pour le jeu?

A la différence de l'œuvre de Tolkien, la geste d'Elric n'est pas construite comme un édifice monolithique où chaque élément occupe une place déterminée et immuable. Moorcock a procédé par touches successives, guidé seulement dans son inspiration par quelques principes directeurs, que cet article va d'ailleurs tenter de préciser. Tout n'a pas été dit par l'écrivain, et le maître de jeu a parfaitement le droit d'exprimer son point de vue sur les Jeunes Royaumes! Les idées de base de Moorcock peuvent parfaitement servir de points de départ à une «recréation» orchestrée par le MJ. Ce dernier dispose ainsi à la fois d'un cadre — un monde clairement défini dans ses principes —, et d'une grande liberté, lui permettant de laisser libre cours à sa créativité personnelle. En effet, de nombreux éléments de la saga ont à peine été effleurés; à vous de leur donner corps selon votre propre vision des choses. Qu'est-il advenu de l'antique royaume de Klant qui a donné naissance à Aubec de Malador? Qui sont les

Stormbringer est souvent victime d'un malentendu. Contrairement à ce que pensent certains joueurs et maîtres «primaires», ce n'est pas un simple jeu d'heroic fantasy ultraviolent. Joué sans finesse, il peut rapidement perdre tout son intérêt. Mais si vous êtes prêt à découvrir ses subtilités, vous ne le regretterez pas...

Assassins Bleuk... des fanatiques au service de la Loi, ou des agents stylés, dignes ancêtres de 007? En apportant une réponse à ce genre de questions, vous donnerez naissance à des aventures bien différentes du traditionnel schéma «méchant-sorcier-qui-au-sommet-de-sa-tour-au-fond-des-bois...»

La saga d'Elric propose également (surtout?) un héros aussi peu conventionnel que possible. Impossible de nier la dimension psychanalytique de cette fresque. La plupart des aspects de la vie du Melnibonéen sont parfaitement adaptables aux personnages des joueurs. Ses démêlés orageux avec Stormbringer sont manifestement typiques de toute relation avec un démon. Sa destinée même donne à réfléchir: les personnages sont-ils vraiment libres de leurs actes, ou leur choix se réduit-il à décider d'être écrasés par le Chaos ou par la Loi? Les quêtes accomplies dans les Jeunes Royaumes se terminent rarement bien. Les puissances à l'œuvre contribuent fréquemment à ce que les intentions les plus pures aboutissent aux crimes les plus odieux. Il n'est pas facile d'échapper à la Loi comme au Chaos. Chaos et Loi... ou le pot de fer contre le pot de fer!

Et si nous parlions du Chaos?

Le dualisme Loi-Chaos est l'un des aspects incontournables de Stormbringer. Au risque d'enfoncer des portes ouvertes, voici un petit rappel «utile». Les ducs du Chaos ne sont pas des diables cornus à la queue fourchue... pas toujours, en tout cas. Ils aiment avant tout créer sans contrainte, sans se soucier le moins du monde de problèmes moraux. Leur volonté — leur raison d'être! — est de créer de nouveaux mondes, des combinaisons inédites, d'explorer tous les choix possibles. Ces «grands enfants» n'hésitent souvent pas, pour le plus grand malheur des mortels, à détruire leur œuvre de la veille pour effectuer un nouvel essai. C'est ce qui s'est produit pour Elric et ses proches, dont Arioch a fini par se lasser. Toujours imaginatifs, les ducs du Chaos usent des formes les plus abjectes et des comportements les plus odieux dans le combat qu'ils livrent à la Loi. C'est pourquoi ils apparaissent comme des «monstres» dans la saga. Il serait cependant bien dommage de les cantonner à ce rôle ingrat, car il est bien certain également que le saint patron de chaque Art (avec un grand A) est un duc du Chaos.



profession: Voleur d'âmes

Et la Loi, dans tout ça?

De son côté, la Loi veille à ce que chaque chose soit à sa place. Loin des sauvages passions des maîtres du Chaos, la Loi tend à réguler, structurer, ordonner le grand Tout... C'est ainsi que l'on peut même trouver des classifications des ducs du Chaos écrites par des prêtres de la Loi (!). Malheureusement cette dernière fait un peu figure de parent pauvre dans les aventures d'Elric, où l'histoire est toujours vue par les yeux du Chaos. Certes, la Loi est moins démonstratrice et plus laborieuse que son rival. Mais rien ne vous interdit de créer des ordres regroupant les individus qui la servent. C'est en effet un moyen d'action qui semble correspondre à merveille à l'esprit de la Loi: «Aide-toi, et le ciel t'aidera». Ces sociétés doivent être organisées avec soin et vouées à un objectif bien précis. Ainsi, par exemple, la «C.C.G.B.M.5.R.» peut regrouper les meilleurs prêtres-sorciers d'Arkyn dans la Compagnie des Chasseurs de Gros Bills Melnibonéens du Cinquième Rang! Plus connus, par contre, sont les nombreux ordres de chevalerie tels que celui de la Flèche Sacrée. Pourquoi ne pas s'inspirer, pour les vaillants personnages qui les composent, des héros des légendes arthuriennes? La lutte de la Loi contre l'entropie possède des accents d'héroïsme intemporel.

Charybde et Scylla

Cependant ni la Loi, ni le Chaos, ne feront jamais le bonheur des hommes. La vie d'un esclave de Pan Tang a juste le mérite d'être plus brève, que la lente décrépitude infligée aux paysans vilmiriens. Il y a néanmoins de grandes chances que les personnages s'engagent, tôt ou tard, dans l'un des deux camps. Il est en effet difficile de résister aux appels des factions... et encore plus de rester entre les deux barricades! Le ralliement des aventuriers à l'une de ces forces peut être à l'origine de nombreux scénarios. Pour eux, ce sera la source de nombreux avantages, contrebalancés par autant de problèmes. Ils finiront sans doute par comprendre que la lutte Chaos/Loi n'est pas celle des hommes. Tôt ou tard, ils finiront broyés par ce conflit, au sein duquel ils ne sont que de simples pions. Aussi n'hésitez pas à poser des cas de conscience aux joueurs, l'appartenance à un camp ne doit jamais être synonyme de quiétude de l'esprit. A l'instar d'Elric, tous les personnages devraient progressivement devenir de pauvres âmes torturées par le doute. Quelle solution un agent du Chaos peut-il choisir, si le Théocrate lui demande le cœur de son meilleur ami? De même, un chevalier de la Loi peut-il vraiment avoir la conscience tranquille, s'il est obligé de passer au fil de l'épée un village qui offre occasionnellement quelques volailles aux «divinités infernales»? Si vos personnages deviennent blasés, voici un moyen de leur redonner goût à la vie. L'ultime quête, pour un aventurier, peut consister à essayer d'échapper aux maîtres qu'il s'est choisi dans sa jeunesse. A moins qu'il ne décide, comme l'a fait le Théocrate, de devenir la marionnette favorite de ses seigneurs. Tanelorn se trouve souvent au bout de la route...

Les personnages: à vous de choisir

Marchand, marin, noble... Stormbringer offre aux joueurs un grand choix de rôles et de nationalités. Cette profusion peut cependant être génératrice de difficultés. Comment réunir un mendiant, un agent du Théocrate pan tangien, un prêtre de la Loi vilmirien et un capitaine des Iles Pourpres adorateur de Straasha? D'autant que les différences existant entre les nationalités, sur le plan des compétences, est un grave facteur d'inégalité au sein des groupes d'aventuriers. Ainsi, un Ilmiorien — ou pire, un Origen — ne pourra jamais égaler les prouesses d'un Melnibonéen. Le statut de faire-valoir guette ce genre de personnage, les belles actions revenant toujours aux joueurs ayant «tiré un bon personnage» (sic). La solution consiste évidemment à créer des groupes cohérents. Pour cela, vous devez absolument abandonner le tirage aléatoire des nationalités! Déterminez-les vous-même, en accord avec vos joueurs. Les disparités entre personnages sont surtout évidentes en ce qui concerne les Melnibonéens et les Pan Tangiens, laissez par conséquent ces nationalités de côté ou réservez-les pour des parties en solitaire. D'autant qu'elles sont, à mon humble avis, mieux adaptées aux PNJ qu'aux aventuriers. L'interprétation de représentants d'une race non humaine, telle que les Melnibonéens, représente un véritable défi. Quant aux Pan Tangiens, ils méritent généralement un «zéro pointé» en Santé mentale. Ne sont-ils pas, après tout, les «méchants» de l'histoire? Si vous voulez quand même utiliser ces

deux nationalités, autorisez-les seulement aux joueurs expérimentés. Un débutant, héritant dès sa première partie d'un sorcier du cinquième rang, risque de connaître et de causer de nombreux problèmes.

Les différences d'opinions religieuses, qui peuvent facilement dégénérer en mini-guerres saintes, représentent une seconde difficulté de taille. A moins que vous ne désiriez assister à une saint Barthélémy à chaque partie, vous devez gérer la foi des personnages. N'adoptez pas pour autant un «culte officiel» qui, à la longue, sera un facteur de monotonie. Acceptez — favorisez même! —les divergences religieuses au sein du groupe d'aventuriers, elles peuvent être à l'origine de nouvelles aventures. Evitez néanmoins les excès, au début en tout cas. Laissez les personnages faire connaissance, laissez des liens se nouer entre eux. Ils constitueront plus tard d'utiles contrepoids, face au fanatisme religieux que ne manqueront pas de développer les personnages. Vous pourrez recourir à l'arbitraire en cas de problème grave, mais veillez alors à ne pas provoquer la colère des joueurs. Les divergences de points de vue doivent apporter des tensions génératrices de péripéties; mais vous devez éviter à tout prix qu'elles aboutissent à l'anéantissement du groupe.

Prenez votre temps

Quelle époque allez-vous choisir comme cadre pour vos aventures? La solution la plus évidente consiste à jouer la période qui commence après le sac d'Imrryr. Vous pourrez ainsi tirer profits de tous les événements de la saga, et même permettre aux personnages de rencontrer Elric. Mais n'oubliez pas alors que le temps vous est compté: la fin du monde est proche. Une échéance qui ne sera certes pas sans conséquences pour l'avenir des personnages!

Vous pouvez également choisir de jouer un siècle environ avant la naissance d'Elric. Les Jeunes Royaumes ressemblaient alors beaucoup à ce qui est décrit dans les romans et vous disposez dans ce cas d'une plus grande liberté d'action.

La dernière possibilité consiste à jouer quelques cinq cents ans avant le sac final d'Imrryr, à l'époque où les Jeunes Royaumes se sont libérés du joug melnibonéen. Cette période autorise de grandes gestes épiques, mais exige de la part du maître de jeu de consacrer plus de temps à la préparation de sa campagne. En effet, il doit imaginer luimême les grands événements de ce temps, ainsi que l'aspect des Jeunes Royaumes et de ses habitants.

A l'époque d'Elric

Si vous choisissez de jouer au temps d'Elric, imaginons une situation épineuse... Vierken, assassin de son état et personnage d'un de vos joueurs vient de réussir son embuscade et obtient un critique pour son attaque. Sa victime, un albinos très connu, obtient une maladresse. Que faire? Si vous avez décidé de respecter le dénouement de la saga, votre maladresse doit alors se transformer en critique par la grâce du paravent! N'oubliez cependant pas que les romans de Moorcock ne décrivent pas obligatoirement toutes les aventures vécues par Elric et les siens. Libre à vous d'imaginer des scénarios les impliquant, mais attention à leurs vies! Chacun d'eux doit mourir en son temps et en son lieu.

En jouant à l'époque d'Elric, un respect trop rigide de l'histoire «officielle» risque de frustrer les personnages qui se sentiront vite impuissants à échapper à leur destruction. Vous avez alors la possibilité de sortir carrément du cadre de la saga: rayez le mot «fin» et imaginez votre propre dénouement. Que se serait-il passé si, au lieu de détruire Imrryr, Elric avait tué Yyrkoon et repris le contrôle de l'Ile des Dragons? Ou bien si, après la mystérieuse disparition de l'albinos, Yyrkoon décidait d'entreprendre la reconquête des royaumes perdus? Toutes les variations sont possibles. Cette conception des choses vous demandera de fixer les grandes lignes de l'histoire à venir, de donner à chaque personnage de la saga un nouveau rôle et un but. Les personnages bénéficieront d'une plus grande liberté, leurs actes gagneront en importance, car ils pourront désormais influer sur le destin, tout en se retrouvant véritablement confronté à l'inconnu...

Le Multivers

Les innombrables visages des Jeunes Royaumes offrent un grand choix d'environnements possibles pour vos scénarios. Mais le monde d'Elric ne se limite pas aux pays décrits dans les romans. Les trois continents ne finissent pas avec les bords de la carte proposée dans la boîte de jeu. Il existe — au-delà — d'autres pays et d'autres nations, à vous d'emmener vos joueurs à la découverte de ces contrées inconnues.

Il ne faut pas non plus oublier que la Terre n'est qu'une infime partie du Multivers. Elric lui-même a plus d'une fois dû se rendre dans d'autres mondes. L'une des grandes richesses de Stormbringer réside dans la possibilité de changer d'univers le temps d'une aventure. Les moyens pour cela ne manquent pas: démons de transport, vertus de voyage... Et les plans d'existence sont innombrables! A quoi peut ressembler l'univers des Kelmains, ces hommes aux formes géométriques invoqués par Theleb K'aarna? Quel est l'aspect du monde où se sont retirés les Dharzis après avoir été vaincus par les Melnibonéens? Pour le savoir, il suffit d'y envoyer les personnages. Mais, à côté de ces univers évoqués dans la saga, vous pouvez aussi créer vos propres mondes avec leurs races, leurs cultures, leurs religions, leurs conflits.

Les univers décrits par Moorcock dans ses autres sagas attendent également la visite de vos personnages: le monde de Corum, l'Europe médiévale du Chien de Guerre, ou encore la Terre du Tragique Millénaire. Cette dernière est d'ailleurs très facile à aborder grâce au jeu Hawkmoon qui la décrit en détail. Rien ne vous interdit non plus, d'adapter les règles sur la science aux Jeunes Royaumes afin d'enrichir Stormbringer. Cette «variante» favorisera la Loi, qui en a bien besoin. Les compétences scientifiques pourront alors être acquises comme des compétences secondaires classiques. Mais toute création scientifique dans les Jeunes Royaumes sera handicapée par le manque de matériel de base. Il vous faudra ainsi établir la difficulté de chaque tâche entreprise, en tenant compte du caractère rudimentaire de l'outillage disponible dans l'univers d'Elric.

Stormbringer ne peut connaître d'autres limites, que celles que vous fixerez vous-même. Ses univers multiples vous permettent d'offrir aux joueurs un constant dépaysement et ainsi d'échapper à une certaine lassi-

tude qui risque toujours de sévir au sein des groupes expérimentés.

La beauté du diable

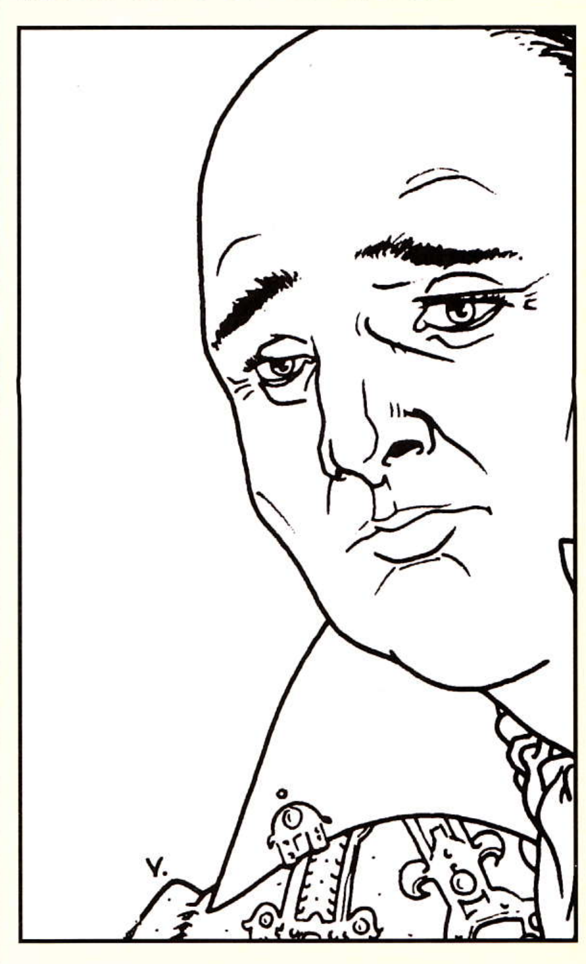
Comme dans tout jeu d'heroic fantasy qui se respecte, la magie est un aspect très important de Stormbringer. A la différence d'autres systèmes, dans lesquels les magiciens détiennent et manipulent sans risque la puissance que leur confère leur art, les sorciers des Jeunes Royaumes s'exposent en permanence au danger inhérent à un échec. Certes, ils disposent de solides garanties de réussite: formules de conjuration, triangles de protection, pactes divers... Mais ils sont néanmoins sans cesse obligés de négocier, de menacer, de promettre ou d'acheter les forces auxquelles ils font appel, afin d'obtenir la réalisation de leurs désirs. Cette particularité, ce dialogue perpétuel et inévitable avec les puissances surnaturelles, est le fondement même de la magie de Stormbringer. Oublier ou négliger ce détail, c'est risquer de réduire la magie à une sorte de «super technologie» au service des aventuriers. Aussi vous faut-il préparer avec soin chaque invocation, en donnant une personnalité originale au démon appelé. Vous devez faire ressentir que cet être existait déjà avant de rencontrer le sorcier! Il doit avoir un caractère, une volonté et des désirs qui lui sont propres. Pour offrir aux joueurs des démons crédibles, il suffit de donner à ceux-ci — en plus d'une apparence «soignée» — un trait de caractère dominant et un but en tant qu'individu. N'oubliez pas que, même s'il est lié, un démon se moque éperdument de son tortionnaire. Quand vous interprétez un démon, utilisez toutes les armes à sa disposition: soyez charmeur, fourbe, subtil, imprévisible. Mettez-vous dans la peau du «diable»! Les personnages doivent percevoir cette créature comme étant un être totalement étranger, sinistrement inquiétant et difficilement contrôlable. N'oubliez pas ce que dit le proverbe: «Il n'y a pas de cuiller assez longue pour souper avec le diable»...

It's good to be the Melnibonéen!

Que l'on soit joueur ou maître de jeu, l'interprétation des «non-humains» nécessite un minimum de préparation. En effet, se contenter de puiser dans sa propre expérience ravale généralement ce genre de personnage au rang de simples humains portant un masque de carnaval. La saga se révèle encore dans ce cas une précieuse source de renseignements.

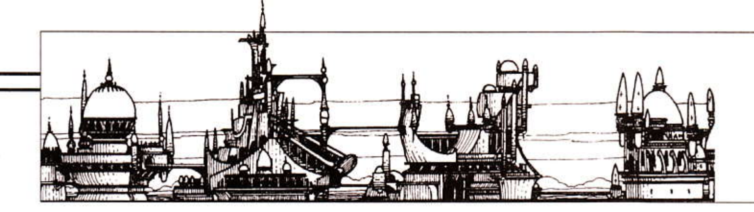
On peut aborder les Melnibonéens sous plusieurs angles. Leurs liens privilégiés avec le Chaos semblent en faire de parfaites incarnations de cette puissance. Ils représentent en effet les deux visages du Chaos: force destructrice, mais aussi principe créateur. Tout comme les ducs du Chaos jouent avec leurs créations, les Melnibonéens se jouent des hommes et des Jeunes Royaumes, qu'ils considèrent encore comme leur appartenant. Ils se montrent souvent totalement imprévisibles et peuvent contribuer à la défense d'une cité, puis, lassés de ses charmes, la brûler rien que pour le plaisir de déclamer une ode devant ses ruines! Quoi qu'ils fassent, ils se montrent toujours excessifs, même dans les sentiments qu'ils éprouvent. Les Melnibonéens ne font jamais les choses à moitié, ils aiment passionnément et haïssent mortellement. Ils sont également très prétentieux. Ainsi, ils se veulent en toutes circonstances maîtres d'eux-mêmes et de leurs sentiments. Ils érigent le respect de la tradition millénaire et de la puissance d'Imrryr en valeurs suprêmes. Ils refusent, par principe, toute amitié avec les humains. Mais, comme tout être pensant, les Melnibonéens ne manquent pas d'ambiguïté. Ils font souvent, eux-mêmes, peu de cas de leur code millénaire, oublient parfois les intérêts de leur cité et se lient occasionnellement d'amitié avec des humains. Leur orgueil démesuré et leur sentiment de supériorité sont leurs principales faiblesses, l'interlocuteur d'un Melnibonéen ne devra jamais oublier ces traits de leur caractère.

La plupart des habitants des Jeunes Royaume les voient comme de véritables diables vivant sur terre. Leur apparition peut engendrer la terreur. Mais, à l'inverse, de nombreux Melnibonéens voyageant seuls ont péri sous les coups de paysans pris de panique. Melnibonée, même après le déclin de son empire, a imprimé une marque profonde sur les Jeunes Royaumes. Dans les provinces reconquises par les hommes, sa culture, ses souvenirs, ses vestiges, ses mystères, ses gloires, ses drames restent omniprésents dans chaque objet. Les nobles des pays voués au Chaos résident souvent dans d'anciens palais melnibonéens. Nombre de forteresses comptent encore des murailles et des tours qui sont autant de souvenirs des guerres contre les Dharzis. Les



épaves de gigantesques frégates échouées pourrissent lentement le long des côtes. Un peu partout, des statues renversées et des ruines cyclopéennes disparaissent progressivement sous les ronces et sombrent lentement dans l'oubli... Par contre, dans les pays soumis à la Loi, le feu a purifié tous les haut lieux de la grandeur melnibonéenne, qui sont désormais tabous. Des gardes armés veillent à ce que nulle chose n'y entre ou n'en sorte. Rien d'étonnant alors, à ce que ces lieux aient donné naissance à de nombreuses légendes parlant de trésors perdus, de tombes princières et de terribles revenants.

Eric Simon
illustration: Pierre-Olivier Vincent



Bâtisses et Artifices

Le petit manuel du n° 53 («Ce qu'il faut savoir sur Goferfinker») donnait les informations que pourrait recueillir le voyageur prudent et curieux enquêtant vraiment sur Goferfinker avant son départ pour cette contrée. Toutefois, il existe une catégorie d'individus encore plus curieux et avides de détails précis: les Meneurs de Jeu. Voici pour eux une foule d'informations qui les aidera à donner vie à leur décor, et à trouver des idées de scénarios. Notez que certaines informations recoupent celles du numéro 53, mais que d'autres qui y figuraient ne sont pas répétées ici. Ces articles se complètent, et il vaut mieux lire les deux pour ne rien laisser dans l'ombre. Cette rubrique va de paire avec la carte de Goferfinker figurant sur le poster central.

Lieu de passage obligatoire entre de vastes régions isolées par lesdites montagnes, la vallée fut donc de tout temps (enfin, de mémoire d'homme) le pays des ponts. Théâtre de batailles sanglantes, la contrée s'est longtemps appelée Ourgondia, sous l'autorité d'un seigneur vassal de l'Empire d'Amlarhad, au nord-est. Lorsque l'Empire fut divisé en cinq royaumes à la suite d'une longue guerre fratricide, il y a environ quatre siècles, le seigneur d'Ourgondia (Lyghije IV, dit l'Avisé) eut tout le temps d'organiser son domaine en fief indépendant et imprenable. C'est lui qui conçut l'organisation des ponts et des fortifications afin que même des armées importantes traversant le pays ne mette pas en péril sa sécurité. Lui aussi qui baptisa l'endroit Goferfinker. Lui enfin qui instigua le système de désignation, par le souverain en fonction, de qui lui succéderait. Un moyen qui a permis que, pendant des siècles, gouvernent des seigneurs précédents. Si au début la population s'est accommodée de ces suzerains bizarres («Ça vaut mieux que les sous-fifres qui ont succédé à Carmundel pendant son absence»), l'ambiance n'a cessé de se dégrader. De sujets, les habitants sont devenus des serfs. Si les inventions de certains Gnobelains ont au moins l'avantage d'être distrayantes, le résultat global est négatif. Lois iniques, disparitions suspectes, problèmes avec les royaumes voisins... Sans être franchement dramatique, la situation est tout de même assez morose.

Comment lire la carte

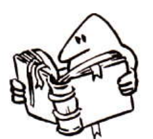
-Echelle. L'oligarchie de Goferfinker mesure environ 25 km d'est en ouest, et 12 km dans sa plus grande largeur. Sur la carte, 1, 5 cm représente 1 km de terrain. L'unité locale de mesure est la lieue, qui vaut grosso-modo 2 km en Gofrink.

Goferfinker

mode d'emploi

ASPECTS

Histoire



L'avant-Gnobelains

Situé au carrefour de quatre hautes chaînes de montagnes, ce lieu ne fut longtemps qu'une plaine déserte, un peu bousculée par des tremblements de terre peu fréquents. Pourquoi donc s'y installèrent un jour Fsfsfsfs (élémental de l'air, et néanmoins beau gosse) et Glglglgl (élémental de l'eau, ravissante à en perdre le souffle)? Mystère et boule de gomme. De quand date la première Colère des Cieux? Personne n'est là pour le dire. Mais les orages homériques réguliers que déclenchent nos héros ont peu à peu rongé le sol. Chaque fissure créée par une secousse tellurique s'est agrandie sous l'effet du ruissellement, et la roche est littéralement pourrie sur des kilomètres carré. D'une plaine striée de petites crevasses, l'érosion a fait au cours des siècles une vaste crevasse semée d'îlots dressés vers le ciel comme autant de mains de noyés. Image morbide mais pas si fausse, puisque Goferfinker est condamné. D'ici peut-être trois ou quatre siècles, il n'en restera qu'un trou encombré de gravas, d'où se dresseront encore les îlots majeurs (ceux où passent les ponts principaux) qui sont faits de la même roche dure que les montagnes avoisinantes.

des individus malins et diplomates, et que Goferfinker inspire le respect aux pays voisins.

L'histoire récente

On a beau être malin et diplomate, la vie vous joue parfois d'[illegible] tours. Parti mener une négociation en Lodlaÿn, le dernier en date des seigneurs de Goferfinker, Carmundel-le-Hardi se retrouva, à la suite d'enlèvements successifs et d'aventures inénarrables, marié contre son gré à la terrible Isaleriñes, reine de l'immense Empire de Goshlom (loin là-bas, vers l'ouest). La régence fut assurée pendant des années par plusieurs des proches et des conseillers de Carmundel, tant bien que mal. Ce fut une période de troubles relatifs, au cours de laquelle fut autorisée la construction du château de Gofringhast (les seigneurs résidaient jusque-là dans un palais au sud de Yaluïnas).

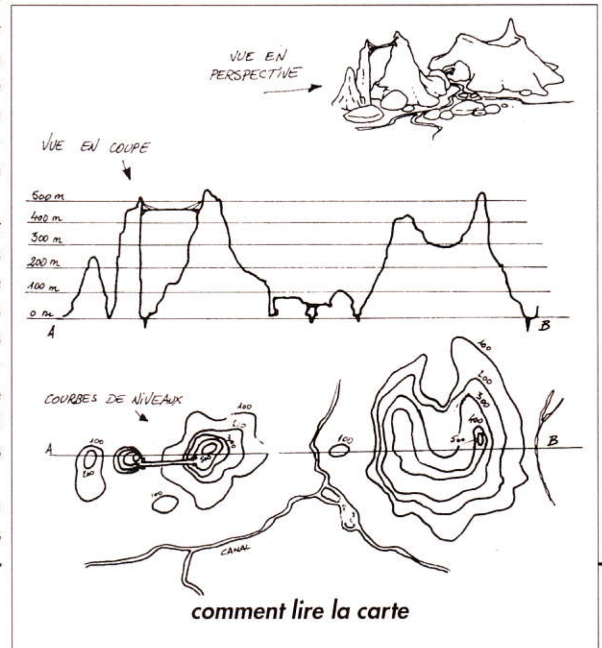
Puis un «beau jour» débarquèrent les Gnobelains. Ils étaient porteurs d'une longue missive de Carmundel, avec tous les paraphes, sceaux (et même codes secrets connus des seuls hauts-scribes de l'administration de Goferfinker) nécessaires, aussi furent-ils reconnus comme légitimes suzerains par tous.

Mais les Gnobelains étaient loin d'avoir les qualités habituelles

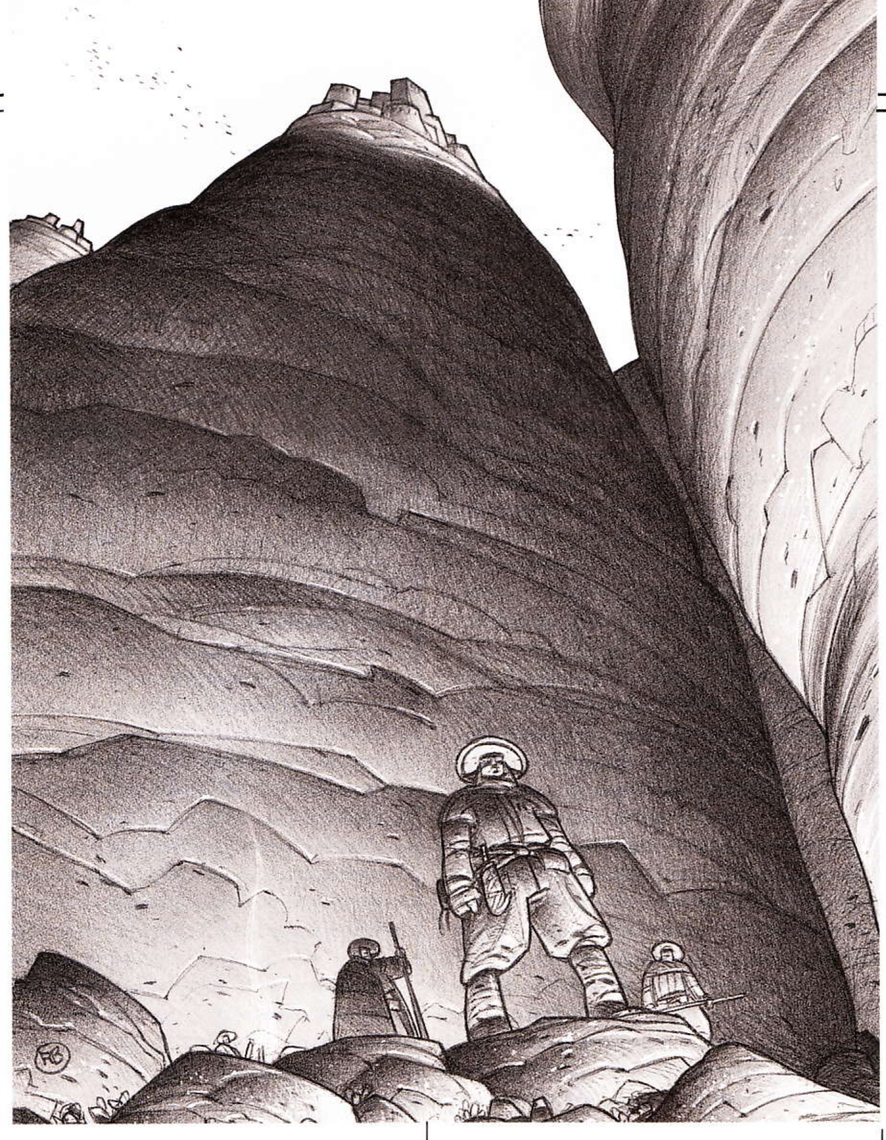
-Détails invisibles. La taille des ponts et des habitations est un peu exagérée sur la carte afin qu'ils soient plus visibles (sinon, certains ponts ne feraient qu'un quart de millimètre de large!).

De même les plates et gravelis qui tapissent le fond des combes ne sont pas figurés, et à coté des principaux canaux dessinés, il en existe des milliers d'autres de petite taille.

-Courbes de terrains. Les altitudes sont figurées par des courbes de terrains. Chaque courbe correspond à 100 m de dénivellation. Des courbes éloignées les unes des autres indiquent que le terrain est en pente douce. Au contraire, des lignes très serrées indiquent



comment lire la carte



une pente raide ou une falaise. Le niveau le plus bas figurant sur cette carte est le niveau de l'eau qui coule au fond des combes. Ainsi, les îlots cernés par une seule courbe sont ceux qui dépassent 100 m de haut, qu'on appelle les rognerons. Deux traits correspondent à une hauteur entre 200 et 299 m, trois traits de 300 à 399 m. Ces îlots sont appelés des manchelots. Quatre traits indiquent les hauteurs entre 400 et 500 m, etc. Les îlots d'environ 450 m de haut sont à la même hauteur que les plaines qui enserrent Goferfinker. C'est le niveau «normal» du sol et des îlots-terres dignes de ce nom.

Traits généraux



Des hauts et des bas

Cette notion de «niveau normal» est importante dans l'esprit des autochtones. D'abord parce que les îlots-terres qui sont à cette hauteur ou au-dessus ont un sol fertile, où l'on peut cultiver, planter arbres et fleurs. Les îlots plus bas sont constitués de roche calcaire plus ou moins nue, à peine couverte d'herbe rase et de buissons, et sont souvent perdus dans la brume. L'odeur et l'humidité des combes sont d'autant plus présentes que l'îlot est bas.

Météo

Comme on l'a vu dans le numéro précédent, Goferfinker est un endroit humide, généralement froid, sauf lorsque le soleil veut bien taper, ou quand souffle le Dragoule. Ce vent capricieux se manifeste à intervalles irréguliers, et peut durer une journée comme un mois. Venu des déserts lointains de l'est, il apporte chaleur relative et poussière de sable.

En dehors des perturbations particulières, la journée type commence dans le brouillard, une couche dense qui affleure le niveau de la plaine, ne laissant apparaître que les plus hauts îlots-terres, «comme des îles au milieu d'un lac argenté», dixit Mouz d'Isnet. Les matins sont alors magnifiques: lever de soleil oblique sur fond de montagnes neigeuses et de ciel bleu profond (on est en altitude). Puis, tandis que les brumes se dissipent et révèlent les combes, des nuages se forment, le temps grisaille, et c'est au choix une journée de crachin ou d'averses alternant avec des éclaircies.

Et puis il y a les Colères des Cieux. Ces orages bizarres surviennent fréquemment, obscurcissant le ciel sous un mælström de nuages aux reflets changeants. Des éclairs mauves et bleus s'abattent sur les hauteurs ou traversent le ciel, l'air devient chaud et humide, avec parfois un goût âcre. Certains prétendent que ce sont les deux élémentaires qui se battent. C'est probable, quoique... se battent-ils vraiment? Bref, le résultat est qu'il vaut mieux ne pas quitter le pays durant ces orages, sous peine de s'égarer vers d'autre plans. Il est même arrivé qu'en se dissipant, le brouillard révèle un décor totalement inhabituel: soit des limbes impénétrables, soit carrément un paysage normal mais inconnu, séparé de Goferfinker par une zone floue mais praticable. Les choses sont chaque fois revenues dans l'ordre à la Colère des Cieux suivante.

Le temps et la température ne sont vraiment cléments que pendant les deux mois d'été.

Odeurs

Hormis quand le Dragoule souffle et chasse les miasmes stagnant dans cette cuvette, une odeur tenace flotte sur la province. Mélange de champignons et d'algues, elle n'est pas franchement désagréable, mais on s'en passerait! C'est ainsi que la plupart des habitants parfument leurs demeures, cultivent des fleurs odorantes, et portent volontiers des eaux de toilette.

Les îlots-terres

Description générale

Comme on l'a vu, le terme d'îlot-terre s'applique aux îles de plus de 400 m de hauteur. Comme ce sont les seules terres fertiles, elles sont abondamment cultivées, pour la nourriture ou l'ornementation. Même dans le centre citadin, Yaluïnas et Miluïnas, chaque maison est entourée de jardins, de fleurs, d'arbres. Ces derniers faisant l'objet d'attentions particulières, certains ont plus de mille ans, et plongent leurs racines loin dans le sol. Porter atteinte à l'un de ces arbres est un crime passible de mort.

La circulation étant primordiale, les constructions s'organisent autour de larges avenues centrales. La plupart des maisons sont extrêmement anciennes, construites en pierre sombre, et agrémentées de décorations tarabiscotées en bois peint. La mode des ponts ressurgit dans l'architecture, et beaucoup de maisons ou corps de bâtiments sont reliés par des passerelles aux divers étages, qui parfois enjambent les avenues. La place étant limitée, des lois sévères interdisent de construire depuis des siècles. Seule exception, lorsqu'un accident détruit une maison, elle peut être remplacée, mais sans occuper un centimètre de plus au sol! Cela a donné lieu à une réglementation assez stricte sur les héritages... Un seul héritier conservant la demeure familiale, les autres membres de la famille sont souvent priés de déguerpir. Quoique le problème ne se pose pas aussi souvent qu'on pense. Car on meurt beaucoup en Goferfinker. De maladie, d'accidents (les chutes sont hélas fréquentes), de rixes, de duels, de la foudre...

Quelques îlots

Ces informations viennent en complément de la petite carte du numéro 53, page 78.

Les Sorcières

Ces îlots furent habités, il y a des siècles, par des magiciennes venues de Lodlaÿn. Leurs mystérieuses activités se déroulèrent sans anicroches durant des décennies, et elles aidèrent même à la défense de Goferfinker lors du Raid des hordes de Beengnrok. Un jour de brouillard intense, un incendie aux gigantesques flammes vertes détruisit ces îlots, déclenchant d'autres feux, bien naturels eux mais aussi destructeurs, qui ravagèrent une partie de Long-îlot. Il n'y eut pas de magicienne survivante pour expliquer le drame, et il ne reste que quelques pans de murs de ce qui fut leurs demeures. Aucune végétation n'y a jamais repoussé.



Les Quatre Voies

Ce terme générique regroupe tous les îlots-terres, grands et petits, par où passent les routes principales de Goferfinker.

• **Tronçon Ouest.** De l'ouest, on traverse d'abord *Long-îlot*, dont la beauté a tant impressionné Mouz d'Isnet. Si Yaluïnas est la cité des artisans, Long-îlot est celle des artistes, et parmi les échoppes de l'île, bon nombre sont des galeries d'objets d'art, de peinture, de gravure, ou de tapisserie. Puis on passe par *Lüz*, îlot fortifié où se dresse un épais donjon, et égayé par la présence d'une unique auberge. On débouche alors dans *Cave*, qui fait office de carrefour soit vers la Route du Nord, soit vers la Route de Yal, qui elle-même rejoint les Tronçons Sud et Est. Cave doit son nom aux galeries naturelles qui sillonnent son sous-sol, où sont entreposées une bonne partie des réserves annuelles d'alcool de Gofrink.

• **Tronçon Nord**. *Borogova* est l'îlot de ravitaillement de *Znarc*, où est installée une école littéraire. Borogova n'a que deux styles d'échoppes: les auberges pas chères, et des marchands de livres et de parchemins... Ensuite vient *Kish*, célèbre pour son carillon, et *Finkitan*, semblable à Lüz.

• **Tronçon Central**, ou Route de Yal. *Mijek* est un îlot ravissant, à l'ornementation «inspirée», dont les décorateurs furent sans doute les premiers clients. En effet, les bâtiments de Cave étant les offices gérant les stocks d'alcool, c'est dans les buvettes de Mijek que l'on peut déguster les dites boissons. Ce n'est pas le seul endroit, bien sûr, mais le choix y est plus large que partout ailleurs. *L'Octroi* est la plus ancienne maison de Goferfinker encore debout. A l'époque de sa construction, elle était sans doute un poste-frontière. *Glaz* abrite des entrepôts de tailles diverses, renfermant les matières premières destinées aux artisans de Yaluïnas, et deux estaminets pour les ouvriers. *Passe*, comme Lüz et Finkitan, est l'un des îlots fortifiés servant de sas entre les diverses parties de la province. Tout autre est *Yaluïnas*. La moitié nord-ouest est la ville des artisans. La demeure type comprend une boutique sur la rue, plus ou moins vaste, et un atelier à l'arrière. Afin d'attirer le visiteur, les rues sont agrémentées de petits parcs, de kiosques où l'on peut s'abriter. Le quartier conserve une certaine activité 24 h sur 24. La moitié sud-est centralise la plupart des administrations de Goferfinker et l'ancien Palais seigneurial. Hauts bâtiments austères aux murs épais, voire fortifiés, le quartier est impressionnant, pesant. Les employés y sont discrets, froids, mais efficaces. C'est là que se trouve l'Hôtel des Egarés, nom plaisant pour cette prison propre où séjournent les personnes jurant être des «traversants involontaires», jusqu'à ce que l'on statue sur leur cas. Dans les épais donjons dorment les traces des passages de milliers de traversants, d'innombrables transactions, toute la mémoire de la province. Enfin, assurant la jonction avec les Routes de l'Est et du Sud, l'île-sœur de Yal est *Miluïnas*. Hostelleries de plusieurs étages, salles de spectacles, échoppes, auberges et estaminets, jardins aux allées labyrinthiques, belvédères... Tout est fait pour retenir et distraire le traversant, et plutôt bien. Les Gofrinkiens y sont plus affables qu'ailleurs, et la pluie y est moins grise.

• **Route du Sud**. *Grovaldje* fut rattaché à Goferfinker deux siècles auparavant. Bien qu'originaires de Kouringhe, les trois-quarts des habitants demandèrent à rester, ce qui leur fut accordé. Les maisons, qui datent de cette époque, sont d'un style différent du reste de la province: moins de bois, mais plus de façades peintes de couleurs vives. Et surtout, sur près d'une lieue, l'avenue centrale est un passage entièrement couvert. Dans son prolongement, on arrive dans la partie résidentielle de *Gouvine*, où habitent les îliens, puis dans la partie «camps» de l'îlot, où une douzaine de campements de tentes, de tailles variées, accueillent les troupes importantes lorsqu'elles doivent stationner un moment, le temps qu'une autre troupe soit passée. Malgré les efforts des jardiniers et des officiers de Gouvine, l'endroit est en permanence à demi dévasté. *Nolance* est un îlot fortifié.

• **Route de l'est**. Poussé par un excès de méfiance, eût égard à l'expansion de Goferfinker vers l'est, le village-frontière de Novno est assez loin du pont qui donne sur la Truite. *La Truite* est un ensemble de fermes ceintes de palissades, car la plupart des sans-le-sou y travaillent pour payer leur passage. *Nogogne* et *Nouvaine* sont couvertes de silos à grain, de granges et de moulins. Les cavernes sont également aménagées en entrepôts. *Karmentin* est partiellement en travaux, la moitié sud ayant été ravagée par un incendie récent. *Vieille Geôle* est un haut donjon, toujours utilisé comme prison, dont les cachots souterrains s'enfoncent paraît-il plus bas que le niveau des gravelis. Des éboulements interdisent actuellement de descendre à plus de 150 m à partir du rez-de-chaussée. *Mar* ne comporte que quelques luxueuses demeures et des jardins entourés de hauts murs. *Télérande* est par contre un lieu animé, où vivent et se produisent des musiciens et des orchestres, et où l'on peut boire et danser jusqu'à l'aube. Enfin, on passe par *Kour*, îlot fortifié, pour arriver à *Arvande*, équivalent nettement moins chic et un peu moins cher de Miluïnas.

Les Grands Aïeux

A l'époque où Lyghije l'Avisé fit sécession, ce chapelet d'îlots appartenait aux Lodlaÿn, qui utilisaient cette voie pour ravitailler et défendre leurs colonies au-delà du pays de Kouringhe. Ils étaient habités pas des artisans, des armuriers, et *Looghamt* accueillait plusieurs hospices. Une armée emprunta un jour cette route, mais un puissant dispositif magique avait été installé par un traître dans le pont entre *Toibey* et *Galouhé*, sur lequel passa toute l'armée. La longue colonne s'arrêta pour camper, répartie sur les divers îlots. Au milieu de la nuit, des nuées d'un violet profond apparurent autour des corps endormis, s'unissant en volutes vers le ciel. Au matin, tous les soldats, jeunes et vieux, combattants et cantinières, furent retrouvés morts: leur peau n'était qu'un parchemin froissé et poisseux sur des os tordus. Les Lodlaÿns présents, frappés d'horreur, enterrèrent leurs restes et abandonnèrent les îlots, qui furent ensuite vendus à Goferfinker pour une somme symbolique; les colonies sans secours ayant été détruites et abandonnées. Délaissés, les anciens ponts se sont écroulés au cours des siècles.

Le Dos du Dragon

Pour des raisons diverses, ces îlots et autres manchelots sont tous occupés par des colonies religieuses ou philosophiques. Certaines s'isolent, d'autres cohabitent sur le même îlot, d'autres encore se détestent activement. Un groupe installé à *Kaös* et un autre sis sur *Sicercles* se bombardent chaque matin réciproquement d'un unique coup de baliste, le reste de la journée étant consacré à réparer les dégâts (car depuis des décennies de mise au point, tous les coups vont au but). On trouve bien sûr des ordres religieux ailleurs, comme sur *Céleste* et ses voisines.

Les Combes



Description générale

Formes

Même les combes trop «petites» pour figurer sur la carte sont en fait des gorges sinueuses, serpentant entre des falaises déchiquetées de 50 à 100 m de haut. Celles situées entre des îlots-terres de 400 m de haut et plus sont plongées dans une pénombre permanente, sauf lorsque le soleil s'y hasarde quelques minutes. Semblables en de nombreux points, hormis leur hauteur, manchelots et rognerons sont le résultat d'éboulements et de l'érosion d'anciens îlots. Leur surface est donc rarement plane, ressemblant parfois de loin aux ruines d'un gigantesque château. Il est impressionnant d'être au bord d'un rogneron, dominé par un îlot-terre qui cache une moitié du ciel, et surplombant un paysage de plates et de gravelis où apparaît le reflet d'un canal, loin au fond...

Les Canaux

Ecoulements naturels entre les roches, leurs rives ont plus ou moins été aménagées (parfois de simples alignements de cailloux), pour en délimiter les contours et faciliter la navigation. Le nom de canal s'applique partout, même si les vrais canaux aménagés sont très rares.

Il en existe plusieurs sortes.

- **Les Permanents** sont des cours d'eau profonds et fiables, jamais à sec. Quelque soit leur largeur, on peut compter dessus.
- **Les Saisonniers** n'apparaissent qu'à la fin du printemps (fonte des neige) et lors des grosses pluies automnales, durant quelques semaines. Certains villages des combes ont alors les pieds dans l'eau.
- **Les Canaux-pièges** sont ceux qu'un simple orage en montagne rendent dangereux. Un canal calme devient un torrent furieux, fracassant les barques contre les murailles. Un autre, passant sous les énormes blocs d'un gravelis, peut monter soudain, écrasant les navigateurs contre le plafond rocheux, emprisonnant les marcheurs qui suivent sa rive dans des recoins.

En temps normal, il existe un courant assez faible, qui va vers l'axe ouest-est, puis en direction de nord-est, où les canaux, plus larges et puissants en arrivant dans la Grande Combe, vont se jeter dans des cavernes sous la plaine des Cinq Royaumes. Vers le centre, il peut arriver que selon les pluies, les courants changent de direction assez soudainement. L'eau se glisse dans les moindres recoins, donnant naissance à des cul-de-sac, des bras morts, des étangs. Tout ce qui tombe des îlots-terres (détritus, animaux morts), tout ce que le vent amène (sable, poussière, végétaux) se retrouve alors dans cette

eau stagnante. Insalubre et malodorante, c'est un milieu de choix pour les roseaux, algues et champignons. Tous ces étangs occasionnels, en séchant, se transforment en tourbières.

Créatures

Les canaux des combes abritent une incroyable variété de poissons et de batraciens de taille impressionnante (gare aux crapauds géants).Les rongeurs hantent les rives: castors et diverses races de rats, de mulots. Les reptiles ne se montrent que lorsque souffle le Dragoule ou en été. Les insectes pullulent, les chauves-souris partagent la nuit avec les hiboux et les chouettes. Corneilles et corbeaux sont aussi nombreux. Enfin, on peut rencontrer des créatures spécifiques à Goferfinker, comme le Gn'Yarl ou le Flopflop (voir CB 53).
Les canaux larges et profonds de la Grande Combe abriteraient de véritables monstres, comme le laissent à penser les disparitions qui s'y produisent.

Plantes

Les vents amènent des graines parfois venues de très loin. Elles tombent au fond des combes, et chacune se développe selon sa nature. Certaines plantes pourrissent et fleurissent en un rien de temps, puis meurent... On se souvient, dans la Combe des Invisibles, du Dardent, un cactus qui profitait de la moindre goutte d'eau pour croître. On imagine les dégâts de ce monstre végétal, tombé dans un vaste étang, et bourjouflant comme un œuf montant en neige... Le Dardent fit pas mal de morts, et ne fut stoppé que par les moisissures qui l'envahirent plus vite qu'il ne poussait.
Les champignons sont omniprésents. Une pluie chaude, un rayon de soleil, et quelques instants suffisent pour qu'un tapis apparaisse, quand ce n'est pas une forêt d'une variété géante. On en cultive aussi dans les nombreuses grottes, où la température est plus stable, en les nourrissant de vase.
Enfin, contrairement aux niveaux supérieurs des combes, où ne poussent que de l'herbe, des champignons et des buissons, les rives des canaux sont plantées d'arbres aux racines tentaculaires.

Ambiance

L'atmosphère brumeuse du matin rend tout fantomatique. C'est aussi le moment de la journée où l'on peut oublier l'écrasante présence des falaises, l'univers étant réduit aux quelques mètres visibles. C'est à midi que les combes sont le plus lumineuses, parfois ensoleillées et presque gaies, surtout si le Dragoule apporte la chaleur et chasse un peu les odeurs et les miasmes. Sinon, les après-midi pluvieux rendent tout le décor noyé et glissant, et attisent les odeurs de décomposition. A la nuit, le bois étant rare, on allume des feux de tourbe.

Les Fouilleurs

•Autochtones (Graveleux) Les combes abritent un mélange de peuples et de races organisés en tribus, en familles, ou en confréries, parmi lesquelles on se retrouve difficilement, les métissages étant fréquents. Utilisant au mieux les abris naturels, des groupes ont bâti des villages troglodytes très organisés. Proches d'étangs qui fournissent tourbe et roseaux, de bonnes zones de pêche ou de chasse, récupérant les rebuts des îlots-terres qui les dominent, troquant leurs produits contre des objets du «Haut», ils mènent une existence précaire mais relativement «normale». Même si leur notion d'auberge est un peu particulière...
Cela dit, le symbole de la réussite est tout de même de quitter les combes. L'une des voies possibles, pour les graveleux, est de travailler dans les fermes du Haut, ou comme valet chez un îlien. Notons que certains ne le font qu'épisodiquement, car ils ne supportent pas le soleil trop longtemps...
Les graveleux sont des habitants de Goferfinker. Une administration spéciale s'occupe d'eux, par le biais de représentants de chaque groupe, et entretient des escouades de gardes-frontière. Ces gardes, recrutés chez les graveleux, veillent à ce que personne ne s'infiltre en Gofrink par les falaises extérieures (où sont interdits tout ascenseur ou autre moyen d'accès). Leur méthode de patrouille n'a rien de rigide, et s'apparente plutôt à celle des chasseurs indiens...

•Réfugiés (Ratss) Les graveleux délaissent les zones vraiment invivables des combes. C'est là que se réfugient par contre les criminels en cavale, les traversants fauchés voulant échapper à la «ferme forcée», ou espérant quitter Goferfinker clandestinement.
Les Ratss sont pourchassés par la Garde Verticale (voir CB53). Les gardes-frontière les ignorent... tant qu'ils n'essayent pas de violer la frontière (en fait, si le ratss est un graveleux d'une certaine tribu, il peut parfois compter sur l'aide de gardes de sa tribu. Mais si le fait est découvert, c'est la mort pour les traîtres).
Des graveleux, les Moqueurs, aident les ratss, contre de l'or, ou leurs objets personnels, ou bien s'ils sont démunis, contre des «services» (toujours illégaux). D'autres, au contraire, les pourchassent, lorsque la Garde Verticale offre une prime.

Quelques combes

Les Plates Lumières sont des dalles de 30 à 40 m de haut. Leur surface, par endroit agrémentée de petits sapins, est sillonnée de milliers de fractures, étroits ravins de 1 ou 2 m de large, très profonds, et remplis de champignons. Ceux-ci dégagent à certaines époques un gaz luminescent, bleu-vert, aux effets enivrants (ce qui explique que seuls quelques ermites y habitent).

Les Plates qui dansent

Ces rochers sont les débris d'un îlot qui s'est écroulé de tout son long. Il leur arrive encore de bouger un peu.

Gravelis de Yal et Fond de Combe

Bien qu'il s'agisse d'habitations troglodytes, ce sont de véritables petites villes très organisées.

Grande Combe

C'est à Grande Combe que les canaux sont les plus larges et les plus profonds. Là aussi qu'ils disparaissent sous les falaises des Casses, vers on ne sait quelle destination. L'eau y est noire, malodorante, et sur ses bras morts dansent des feux follets. C'est aussi le fief des Lèchemorts, sinistres silhouettes qui, à bord de barges lentes, draguent le courant à la recherche de noyés à dépouiller ou d'objets à la dérive, avant que les cavernes ne les avalent.
-Rivières souterraines. Les canaux s'enfoncent sous terre en une succession de petites marches qui créent d'impressionnants tourbillons. En été, l'eau est basse, le débit faible, et on peut s'enfoncer dans ces cavernes boueuses. Sinon le courant puissant remplit la grotte au trois-quart. Seuls les morts sont allés voir ce qu'il y a au-delà.
-Les Visqueux. Ce sont des êtres humanoïdes, sombres et luisants, dont on a aperçu un petit groupe, un jour, au fond de la Combe d'Enfer. Ils sont restés un moment là, puis ont plongé dans le courant. Ceci remonte à un bon siècle...

Combe des Invisibles

Cette combe héberge de nombreux campements graveleux. Elle doit son nom au fait qu'assez souvent, des objets sont arrachés des mains des gens, *font quelques évolutions dans l'air, puis disparaissent*. En dehors du problème de la valeur des objets, qui peuvent être n'importe quoi, le phénomène est inoffensif, et les autochtones sont habitués. Aucun magicien n'a à ce jour donné d'explication.

Les niveaux intermédiaires

Morphologie

Les niveaux intermédiaires, ce sont les manchelots, les rognerons, mais aussi le moindre coin à peu près horizontal à flanc de falaise. Ils abritent les ermites, les bannis, les misanthropes, qui trouvent asile dans les endroits les plus inaccessibles, le long des parois, dans des grottes ou des nids de courcrânes abandonnés (semblables aux nids d'hirondelles). Et puis c'est à mi-hauteur qu'on rencontre les ponts les moins chers. Les atteindre demande de descendre du niveau des îlots-terres, par des chemins étroits et abrupts, par des escaliers taillés dans le roc, par des passerelles rudimentaires, par des réseaux de cavernes. Là où le chemin est trop étroit pour qu'un animal passe avec sa charge sur le dos, des mendiants proposent leurs services pour trois sous.
-Manchelots et rognerons sont des rocs de calcaire, restes d'îlots à demi écroulés. Quelques dizaines d'années après l'éboulement, le vent a amené suffisamment de terre et de plantes pour que l'on puisse y élever quelques moutons, cultiver un jardin.
-Souterrains révélés. Lorsqu'un îlot est ainsi décapité, les salles les plus profondes peuvent subsister dans la partie épargnée, révélant parfois des surprises, bonnes ou mauvaises, pour les premiers visiteurs.

Les pays alentour

Valbrume et le Pays des Fous

La Route du Nord rejoint, à trois jours de marche, la province de la Fermer. Jusque-là elle traverse Valbrume, le pays des fous. Presque toujours dans le brouillard, ce pays inspire la plus grande appréhension. Le mot d'ordre est «défense de quitter la route, et tout ira bien». Et tout le monde observe ce sage avis.

Les Cinq Royaumes

Depuis quatre siècles, les souverains de chaque royaume essaient de reconstituer l'empire divisé... sous leur propre bannière. De petites guerres larvées y éclatent régulièrement.

Kouringhe

Dans les plaines de Kouringhe (prononcer kourinn-guiéh) vivent des troupeaux de chevaux sauvages et de buffles. Il faut une semaine pour atteindre Loomdern, la ville sur le Grand Fleuve.

Lodlaÿn

Les Lodlaÿn sont-ils apparentés aux elfes? Incontestablement humains, ils ont pourtant le comportement et certains pouvoirs des elfes. Les voyageurs qui arrivent de l'est n'ont pas tous vu la même chose en traversant le pays lodlaÿn; ce qui peut vouloir dire que sur une même route, l'un a fait halte dans une cité que l'autre n'a pas rencontrée. Les Gofrinkiens ont appris à vivre en bons termes avec eux, à discuter de choses et d'autres devant une chope de schtoob, et à ne pas poser de questions indiscrètes.

Fónctionnement





Taxes & Tarifs

La plupart des ponts à fort passage fonctionnent avec un système de jetons: on paye d'abord, on passe après. Si les Gofrinkiens ont ces jetons à bas prix, les traversants les payent eux au prix fort. Les ponts des Quatre Voies sont réservés en priorité aux commerçants ayant un «contrat» et aux troupes des royaumes voisins. Selon les heures et le trafic des prioritaires, le prix d'un passage varie de une à cinq pièces d'or. Lorsqu'une armée a créé un embouteillage, le privilège de passer parmi les premiers monte facilement à 10 PO. Des voyageurs peu pressés en profitent pour revendre leurs jetons à ceux qui n'ont pu en obtenir, en empochant un bénéfice.
Ces affluences n'ont pas d'heure, des convois pouvant se mettre en route en pleine nuit.
Il suffit de descendre vers les combes pour que les prix en fassent autant. Les ponts entre manchelots se payent en pièces d'argent, au maximum une pièce d'or. Au niveau des rognerons, les ponts sont assez mal pratiques et dangereux, et les prix sont négligeables, sauf s'il l'on est totalement pauvre. Mais dans ce cas il suffit de descendre encore et de passer par le fond des combes et par les gués. Au pire, seuls deux ou trois larges canaux nécessiteront un pont pour passer.
Ces valeurs sont données en référence aux prix des matériels dans AD&D. Elles peuvent être adaptées en fonction des besoins de vos scénarios, ou d'autres systèmes de jeu.

Autonomie des îlots

Les îlots-terres des Quatre Voies et quelques autres sont administrés par le Régisseur Général et ses adjoints. Les autres îlots-terres ou îlots des combes, ayant été vendus, sont donc considérés comme des propriétés privées. Leurs habitants sont soumis à l'autorité du seigneur de Goferfinker (le Gnobelain résidant actuellement à Gofringhast (voir CB53)), mais libres d'agir comme bon leur semble dans l'enceinte de leur domaine. Un vol commis entre résidants de l'îlot *Véritas* sera traité par les autorités de Véritas, à moins que des preuves n'indiquent que le voleur est venu de l'extérieur. Auquel cas l'affaire ressort de la Garde Horizontale, ou de la Garde Verticale, selon les cas.

Les îliens



Les détails qui suivent concernent les îliens tels qu'ils sont au naturel, quoique les années de régence puis le règne des Gnobelains les aient rendus moroses. En effet les îliens sont en principe joviaux et bon vivants.
Le Gofrinkien de souche est plutôt grand et fort, le visage un peu cuivré aux yeux légèrement plissés. Porté sur la bonne chère et la boisson, il est en général un peu enveloppé (comme dit Obélix). Constamment visité par des voyageurs venus des pays voisins, voire d'autres plans, il est d'un contact facile, quoiqu'il n'aime guère voyager lui-même, et qu'il préfère écouter les autres plutôt que parler de lui. Il est assez dur à étonner!
Au rang des défauts, citons sa condescendance vis à vis des habitants des îlots bas, manchelots et rognerons, qui devient de la pitié à l'égard des fouilleurs.

Citadins

Même si les maisons sont mêlées aux arbres et aux buissons, des îlots comme Yaluïnas, Miluïnas, Gouvine, Long-îlot, ou plus petits comme Mijek ou Arvande, ne sont rien d'autre que des villes ou villages. Dans cette province où tant de visages ne sont que des voyageurs de passage, les citadins aiment à se retrouver, et entretiennent une tradition de clubs, sous toutes sortes de prétextes. Jeux de cartes et de fléchettes sont très prisés. Mais aussi les clubs de pêche, qui montent des expéditions dans les combes, les clubs de création de liqueur, les clubs de collectionneurs, etc.
L'économie étant, il faut le dire, basée sur l'exploitation du voyageur, la plupart des citadins ont deux métiers: l'un tourné vers le public (auberge, buvette, vente d'objets de première nécessité, de bagages, d'animaux de bât...), l'autre destiné au Gofrinkiens (épicerie, matériel de pêche, outils, jeux, vêtements, menuiserie...).
Repérant l'évolution des modes sur les vêtements et bijoux des traversants, et mêlant ces idées dans leurs propres créations, les îliens sont d'habiles artisans.

Cultivateurs

Chaque maison ayant son jardin, certaines îles peu habitées fournissent ce qui se cultive à grande échelle; notamment une céréale nommée Shamil, parent rabougri du maïs; et le Bant, plante grimpante dont le fruit ressemble à une grosse mûre et donne un vin violet, et dont la feuille entre dans la confection des bières locales, les célèbres schtoobs (schtoob du Possédé, Schtoob-tue-mouche, schtoob Rigoule).
En faisant du troc avec certains convois marchands, les bouilleurs de cru se procurent les denrées qui manquent pour la fabrication de leurs élixirs aux goûts très variés et corsés.

Colonies riches

Les colonies sont des communautés plus ou moins importantes, à la recherche d'un certain isolement, ayant acquis un terrain en Gofrink.
La différence entre colonie riche et colonie pauvre est que la première est bâtie sur de véritables îlots-terres, alors que la seconde n'a pu s'installer que sur des îlots des combes (manchelots ou rognerons). Il s'agit souvent de lieu de retraite pour des ordres religieux ou philosophiques, ou de résidences secondaires de familles nobles des royaumes voisins (accessoirement de refuge pour leurs membres et amis en disgrâce).
Les colonies sont responsables des ponts joignant leur îlot au voies principales. Qu'il s'agisse de ponts fixes, ou de ponts mobiles si la communauté cherche à vraiment se couper de l'extérieur, l'aspect de ces ponts reflète l'image de la communauté et sa fortune. Lignes austères mais bois précieux pour un ordre religieux rigoureux mais riche; succession initiatique de ponts symboliquement significatifs pour un groupe philosophique; ornements, statues et pavois pour les maisons seigneuriales...
Les constructions étant là aussi réglementées, une affluence imprévue de résidents dans une colonie fait éclore un village de toile éphémère.

Traversants

•Du monde. La population mouvante des traversants est faite de voyageurs, d'aventuriers, de commerçants, de messagers, de familles en exil et de filous, qui profitent de l'oisiveté des «touristes» pour payer leur passage. Mais un corps spécial de ponctionneurs leur mène la vie dure. Car si la vie est chère à Gofrink, il ne faut pas non plus plumer le client!
Et puis il y a les égarés... A chaque Colère des Cieux, des voyageurs arrivent à Goferfinker sans savoir comment: alors qu'ils cheminaient tranquillement sur une route normale d'une contrée à l'autre bout du monde, un brouillard dense les a surpris et amenés là! Ils apparaissent n'importe où dans la province, là où le brouillard est le plus dense. Leur sort n'est pas toujours aisé, car n'étant pas passés par les ponts-frontière, ils ne sont pas en règle. Là aussi, un corps de la Garde Verticale est spécialement délégué à ce problème, qui se résout d'autant plus facilement que les victimes sont prêtes à payer.

•D'Ailleurs. Lors de Colères des Cieux particulièrement retentissantes, le brouillard est encore plus compact qu'à l'ordinaire. Apparaissent alors des égarés d'une autre sorte. Venus d'autres plans, il peut s'agir d'êtres innommables, d'humains équipés d'objets incompréhensibles, d'animaux surgis d'âges oubliés... Inutile de dire qu'après ces orages particuliers, les Gofrinkiens sont sur le qui-vive, ne sachant trop s'ils vont devoir utiliser leurs armes, leur diplomatie, ou sonner le tocsin.

les Traversants



Les traversants ne font que passer, vite, leur but étant de dépenser le moins possible. Compte tenu des horaires des ponts et des impondérables, il faut deux à quatre jours pour traverser Goferfinker. On peut mettre moins, soit en payant son passage au prix fort, soit en acceptant d'être compressé dans une foule dense et incontrôlable, manne des pickpockets.

Riches

Soit en payant, soit par relation, les riches voya-

geurs se procurent de laissez-passer à leur nom. Des auberges de luxe sont disséminées sur les principaux îlots-terres. Riches et nobles n'acceptent de passer que sur des ponts «honorables». Un noble préférera faire un détour ou engager un combat plutôt que d'être obligé de mettre le pied sur un pont «miteux».

Pauvres
Les moins fortunés, après le passage obligatoire par l'un des ponts-frontière (2 PO de jour, une PA entre minuit et 4h du matin, et il y a la cohue, que les gardes «réorganisent» sans ménagement!) descendent dès le premier îlot vers les niveaux intermédiaires, afin de payer moins.

Commerçants
Les commerçants peuvent dans certains cas s'adresser au bureau de leur guilde pour obtenir un laissez-passer. En pratique, cela revient plus cher que payer à chaque pont, et ne devient rentable que si le commerçant passe régulièrement par Gofrink, ou s'il mène un très gros convoi. Parfois, un marchand conciliant prend des passagers dans ses chariots en les faisant payer un peu moins cher que s'ils étaient passés à pied.

Armées
Le passage d'armées fait l'objet de négociation avant et pendant leur traversée. Prix et itinéraires se négocient en fonction des rapports diplomatiques et des affluences, mais aussi des dégâts toujours créés par une troupe importante, ou si l'armée vit sur ses réserves ou consomme sur place... Des armées entières sont parfois contraintes, pressées par le temps, de passer par les niveaux inférieurs. A l'inverse, des ponts mobiles sont ouverts spécialement pour des troupes privilégiées. Ils ne figurent pas sur la carte.

Cohabitation des armées
Des armées, appartenant à des royaumes aux relations tendues, se croisent parfois en Goferfinker. Le but du Régisseur des Ponts & Camps est alors d'éviter que leurs itinéraires se croisent, qu'elles ne stationnent dans des îlots trop proches, ou que des groupuscules de l'une n'aillent provoquer chez l'autre, ce qui pourrait dégénérer en incident diplomatique, voire en bataille sur le sol de Goferfinker. Pour cette dernière mission, il entretient ses propres commandos secrets d'espionnage et d'intervention.

Travaux forcés
Une angoisse étreint le traversant fauché, lorsqu'il s'aperçoit que sur les principaux îlot-terres, même les escaliers pour descendre vers les niveau inférieurs sont payants... Il n'a alors d'autre choix que mendier ou se rendre à la Garde Horizontale, qui déterminera le prix (moyen, mais plutôt moyen-fort) qu'il aurait dû payer pour aller de là où il est jusqu'à la sortie de son choix, plus une taxe variable, et en déduira un nombre de jours à passer en travaux forcés sur la Truite ou ailleurs. Le prix du travail y varie selon le mérite de 3 pièces de cuivre à une pièce d'argent par jour. A la fin du séjour, le voyageur reçoit un laisser-passer pour la porte qu'il avait choisie via le plus court chemin.

Vie courante

De l'influence du temps
Du fait des pluies fréquentes, beaucoup d'échoppes des îlots-terres sont en retrait, et le piéton circule à l'abri sous les arcades. La plupart sont égayées de lampions de verre ou de vessies colorées. Du moins l'étaient, car la morosité due à la présence des Gnobelains transparaît dans leur disparition progressive, sauf lors des fêtes.
Dans les combes, l'importance des ruissellements rend tout plus difficile, aussi la plupart des activités se font le matin, ou tard dans la nuit.
Une profession dépend totalement de la météo: les Guideurs. Comme on le sait, durant les Colères des Cieux, Goferfinker n'est plus du tout où l'on croit, et donne sur d'autres plans, ou d'autres temps. L'emplacement et la taille de la zone où se produit le phénomène sont variables. Des voyageurs se retrouvent ainsi devant un pont-frontière, alors qu'ils cheminaient sur leur chemin, très loin de là. D'autre fois, ils peuvent apparaître à l'intérieur de Goferfinker, tant en haut qu'en bas... Le but du guideur est de retrouver les lignes de force qui renverront le voyageur à son point de départ. Il lui faut pour cela connaître le plus précisément possible le moment et le lieu d'arrivée, puis faire des recherches, des observations psychophysiques (ce qui s'appelle «renifler les fluides») et astrologiques, et des calculs compliqués. Tout cela prend plusieurs jours, et coûte de 5 à 50 PO. Il est à noter que si les habitants du monde de Goferfinker, revenus ensuite par des moyens normaux, peuvent témoigner qu'ils ont bien rejoint leur point de départ, aucun visiteur venu d'un autre plan, et en principe renvoyé dans le même, ne peut témoigner du bon fonctionnement du système. Car l'erreur est rare chez les *vrais* Guideurs: une sur cent au plus.

La cuisine des îlots
Toute la cuisine des îlots est basée sur la Breigne, galette épaisse de shamil, pleine de bulles éclatées en autant d'alvéoles que l'on garnit à son goût d'un hachis de viandes, de poissons ou de légumes. Avoir une mauvaise dentition n'est pas un problème ici...

Spécialité des Combes
Dans toutes les bonnes auberges des combes, on se régalera d'un Borglo d'algues, d'un Bouilli de mousse rose, d'un Pavé de limace géante sauté aux herbes. Côté poissons, le Brochet aux champignons pétillants vaut le détour, l'Anguille au gruau de Ciziline sauvage cale les plus affamés s'ils peuvent se l'offrir. Mais le plat de fête est vraiment le Serpent d'ébène en brochette accompagné d'un gratin de Pixzelles (sorte de moustique géant).
Dans les mauvaises auberges, on découvrira que le rat n'est pas si infect, cuit très longtemps et entouré de champignons acides qui le ramollissent.

Culture et spectacles
Les îliens ont leurs propres traditions picturales et musicales, et organisent souvent des animations. Ils aiment aussi suivre les modes des pays voisins, et les saltimbanques et artistes peuvent traverser Gorferfinker en dépensant peu, voire en gagnant de l'argent s'ils ont du talent.
Dans les combes, les goûts artistiques varient terriblement d'un groupe à l'autre. Quand ils existent.

Fêtes
Les fêtes sont fréquentes en Gofrink. Elles donnent lieu à des concours divers, sportifs, culinaires, artistiques, comiques. Elles ont pris au cours des dernières années une dimension particulière, car elles sont devenues plus ou moins inconsciemment un symbole de résistance à l'emprise malsaine de l'oligarchie des Gnobelains. Ce qui est paradoxal, car il arrive que Glix, par exemple, y participe... Rien n'est simple.

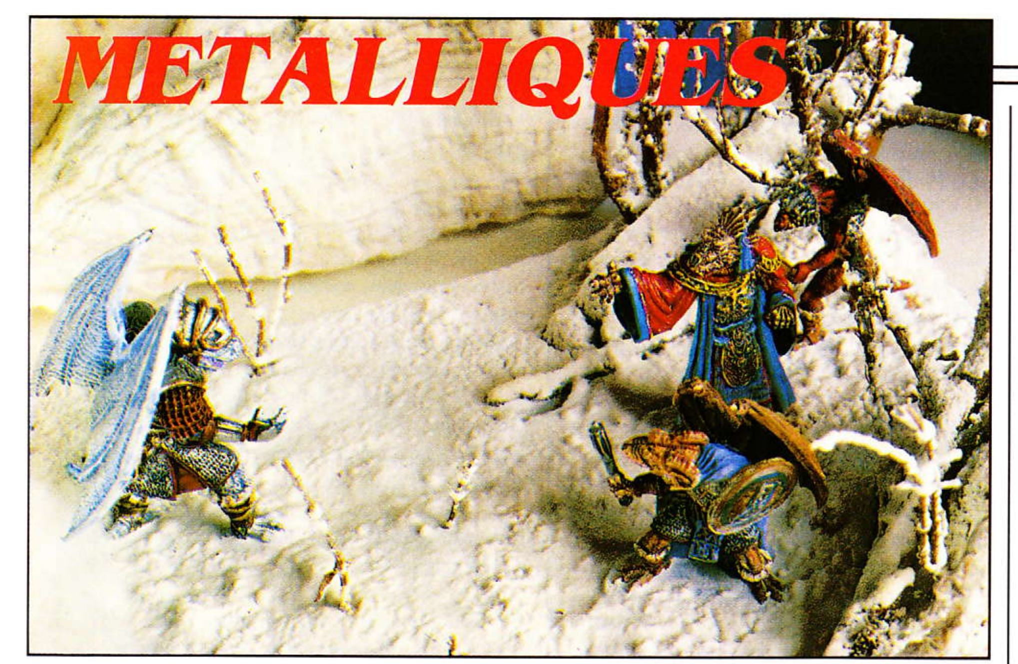
Les Gnobelains dans la vie de tous les jours

Les Gnobelains arpentent fréquemment leur domaine. Histoire de se montrer, ou de se prouver qu'ils font quelque chose. Ou peut-être par manque de confiance dans leurs Régisseurs... Ils se sont répartis les ponts comme on se partage des jouets, et aiment à en surveiller le bon fonctionnement. Ils n'hésitent pas à intervenir dans des brouilles, et enveniment la situation, puis règlent le problème par la force, aidés en cela par leurs redoutables montures.
Le fait qu'ils ne règnent chacun qu'un bref moment (un mois: voir CB53, l'article sur Gofringhast), puis passent les commandes à un autre à la personnalité différente, pose de gros problèmes dans la gestion du pays, tant politique qu'économique. Ceci ressort dans la dégradation des conditions de vie, même pour les plus riches (ne parlons pas des autres).
La famille des Gnobelains est de plus en plus mal aimée, et même haïe par certains, qui se gardent bien de le clamer...
Individuellement, certains sont encore plus détestés que pris en bloc. D'autres sont moins visés. «S'il n'y avait que lui...» entend-on de Barn'Habé par exemple.
La situation la plus intenable règne dans l'administration, à Yaluïnas, où les clercs et scribes hostiles aux «Gnobs» côtoient chaque jour leurs collègues au contraire dévoués aux «seigneurs gnobelains». Ces derniers étant séparés en factions plus particulièrement fidèle à un Gnobelain précis.

Dans CB 55, vous trouverez le dernier volet de «Bâtisses & Artifices» consacré à Goferfinker: les divers types de ponts, tout sur les champignons, les grandes figures réelles ou légendaires de la province, quelques créatures et puis des Instantanés de CB et des directions possibles pour vos campagnes.

texte: Didier Guiserix
conception: Patrick Durand Peyrolles
Didier Guiserix Jean Balczesak
Denis Beck
illustrations: Frédéric Blanchard
Didier Guiserix

METALLIQUES



Que voulez-vous dire par:" Nous sommes perdus" ? Un excellent dessin de Elmore mis en tridi par Ral Partha.

TECHNIQUE

Réalisation d'un décor hivernal

Les Draconiens de Ral Partha nous ont tellement emballé, que Bassot a tenu à les immortaliser dans leur décor enneigé. Voici le matériel qu'il a employé pour réaliser ce mini-diorama:

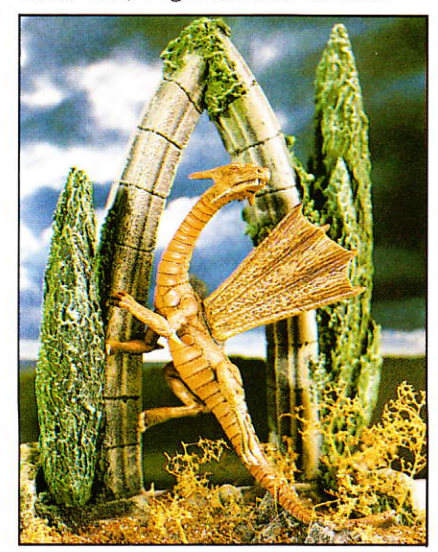
– une planchette (un morceau de carton-plume peut faire l'affaire, si vous avez un bon pourvoyeur de matériel de dessin);
– du polystyrène expansé (récupéré d'un emballage);
– du Polyfilla;
– du plâtre de Paris;
– une passoire à mailles fines (tout cela chez votre marchand de couleur);
– un brumisateur d'eau minérale (ou à défaut un vaporisateur d'eau);
– quelques petites branches d'arbustes ou de plantes aromatiques.

Commencez par coller quelques morceaux de polystyrène sur la planchette, afin de figurer le relief du terrain. Après, recouvrez le tout avec du Polyfilla afin de niveler un peu. Enfin plantez les branches, avant de peindre le tout en brun foncé (mat, bien sûr) et placez les figurines.

Une fois la peinture bien sèche, humidifiez tout le décor en utilisant le brumisateur. Ensuite, mettez le plâtre dans la passoire placée à la verticale du diorama. En tapotant sur la passoire, le plâtre tombe en pluie fine et vient se fixer — comme le ferait la neige — sur les endroits humides. Après une première application, attendez 10 minutes, avant de recommencer (humidification, pluie de plâtre), jusqu'à obtenir le résultat désiré. Les endroits «piétinés» doivent être tassés avec une spatule fine. Evidemment, pour éviter que vos figurines soient noyées sous la neige, vous devez prendre soin de les protéger à l'aide de petits caches que vous confectionnerez de vos petits doigts habiles.

Et voilà, l'affaire est faite!

Références: diorama réalisé d'après la peinture «What do you mean, we're lost?» de Keith Parkinson publiée dans le calendrier 88 DragonLance. *The Art of DragonLance Saga* (Mary Kirchoff/TSR) a également été consulté.



Dragon de Bronze Grenadier et décor Miniathèque

COLLECTION

Ral Partha

Depuis l'apparition de la série DragonLance, Bassot est régulièrement pris d'accès de folie peinturluresque. Il se met à déambuler, un pinceau à la main, répétant plaintivement «Bô! Bô! Bô!» (son vocabulaire a encore réduit! Ca ne peut plus durer! NDLR). Il faut reconnaître qu'un coup d'œil sur ces figurines permet de mieux comprendre les raisons de ses transes.

Prenez par exemple les Draconiens (ref. 10.501). Voilà-t-y-pas de superbes créatures? Franchement? Hein? Ces méchantes bestioles sont superbement gravées et paraissent directement jaillies de *The Art of DragonLance*. C'est dire! Et s'il faut faire un peu de montage, même votre petite soeur s'en sortira haut la main. Une réussite dans le genre!

Maintenant, je dois vous confier que nous vivons un véritable drame. En effet, à l'heure où sont écrites ces lignes, nous n'avons pas encore reçu les boîtes *Heroes* (tous les personnages de la saga, ref. 10.502), *Huma's Silver Dragon* (Maman! Un dragon d'argent! ref. 10.503) et *Duelling Dragon* (une réédition qui s'imposait, ref. 10.416).

Dis, Papa Noël, tu n'oublieras pas nos petites baskets, hein?

Prince August

Nous vous avons déjà amplement dit tout le bien que nous pensons de la série Mithril, qui continue sur la même voie. Certains d'entre vous se plaignent de la sous-couche grise que Prince August administre à ses petites merveilles. C'est, à notre avis, un faux procès. Cette sous-couche a parfois tendance à atténuer les détails, mais c'est un problème inhérent à toute mise en peinture! En fait, pour rendre pleinement justice au talent des graveurs, il faudrait souvent s'abstenir de peindre les figurines dont les détails sont trop fins pour résister à quelques microns de peinture. Maintenant, à vous de savoir ce que vous voulez: une belle figurine peinte, ou une mini-sculpture un peu austère. Nous, nous votons pour la peinture.

Cela étant dit, jetons un œil sur le nou-

vel arrivage de la firme princière. *L'araignée* (M103) est indéniablement une belle bête, elle n'est aussi velue que nous l'aurions souhaitée. *Huinen le Devin* (M105) est superbe et *Arien l'Elfe Magicien* (M106) aussi, comme d'habitude. *Lachglin l'Animiste* est livré avec une main agrippée à un bâton, que l'on doit coller au niveau de la manche de la figurine... ce qui permet de varier les poses. *L'Aventurière* (M110) est vraiment craquante et le *Nain Scout* (M111) est «super-génial» (terme bassotien qui n'engage que la responsabilité de son utilisateur. NDLR). A citer également au tableau d'honneur, *Shan'ra le Gladiateur*, qui ne manque vraiment pas d'allure et remporte un franc succès. Rappelons qu'il s'agit du gagnant de notre concours «Dessinez votre personnage». Guettez bien les prochaines fournées. Il ne serait pas impossible que vous y trouviez de nouveaux modèles pour Bitume.



Shan'ra, un alien de Mos Esley et Lachglin l'animiste

Grenadier

Et hop, encore une nouvelle série de dragons! Si ces charmants reptiles étaient aussi courants sur les tables de jeu que sur les étagères des vendeurs de figurines, nos aventuriers n'auraient plus qu'à envisager dare-dare une retraite anticipée!
Au hasard, nous avons choisi le *Dragon de Bronze II* (ref. 9609) sculpté par William Watt. Gravure impeccable et pose dynamique sont les atouts de cette figurine. Notre bonheur aurait été complet... s'il n'y avait pas eu ces *$'¿•Δ# d'ailes! Non mais, qu'est-ce que ça veut dire? C'est un dragon ou un jet supersonique? Epaisses et disproportionnées, elles doivent absolument être bricolées et affinées pour s'harmoniser à leur propriétaire.
Du côté de la gamme Star Wars, les aficionados ont tout intérêt à se pencher sur la boîte *Mos Esley Cantina* qui vaut son pesant de crédits galactiques. En plus de deux membres du



Tout chaud du moule, les Shadowrunners Grenadier

célèbre orchestre, on y trouve huit autres modèles d'extra-terrestres de première qualité. De quoi peupler quelques planètes sympathiques.
Genadier a également «raflé» la gamme officielle de figurines pour Shadowrun, le nouveau jeu de cyber-fantasy de FASA. La première boîte, *Shadowrunners*, contient dix personnages des divers genres en présence.

Citadel

Si vous voulez des Trolls de qualité, ne cherchez plus: la référence MM40 de la série Marauders est ce qu'il vous faut! Ces deux monstres fort bien gravés sont armés respectivement d'une épée et d'un gourdin. Ils devraient poser quelques problèmes aux personnages qui les rencontreront...



Ne trouvez-vous pas que ce troll de Citadel ressemble aux petits copains de Kroc-le-bô?

Armageddon

Armageddon change son fusil d'épaule et de système de distribution. Du coup, pas de nouveautés à vous annoncer pour l'instant. Les productions de cette société devraient bientôt être plus faciles à trouver dans les boutiques...

Miniathèque

Colonnes, pans de murs et autres décors fixes, les dernières nouveautés de cette petite société spécialisée dans les décors et saynètes sont tout à fait excellentes. La gamme s'élargit constamment, et la qualité ne fait que progresser. Bravo!



Miniathèque, le meilleur moyen de faire le mur.

Bastet Artefact

Bastet va bien, merci. Parmi les dernières productions, signalons un petit décor à base ronde dans le plus pur style Mille et Une Nuits (ruine et porte arabisante). Du bien beau travail.
A noter également: un décor SF/fantastique est livré avec des «cristaux» de couleur, en matière plastique, de 1 à 3 cm. On peut les employer à sa guise, ce qui donne une dimension supplémentaire au rendu final. Une bonne idée.

Bienvenue au club!

Une nouvelle société **Maquette Phénix**, nous a fait part de son existence en nous envoyant sa première figurine. Les bonnes volontés sont les bienvenues! Nous attendons la production de la première série, qui devrait être orientée science-fiction. Nous vous tiendrons au courant...

Idées saugrenues et humour de mauvais aloi:
Fred — «Non mais, c'est vrai, quoi!» — Bassot et Maniak
Salissure des figurines:
Son Altesse Frédéric Ier de Bassenhot
Immortalisation des œuvres
sur pellicule photographique:
Yoëlle

inspi bouquins

Un filon pour vos scénarios

Après deux énormes romans de Greg Bear se faisant suite, la collection *Ailleurs & Demain* publie ce qui sera vraisemblablement la surprise de cette fin d'année: **Desolation Road**, de Ian MacDonald. Cette description d'une planète Mars terraformée aurait pu n'être qu'un nouvel avatar de la conquête de l'Ouest, de la poursuite du Rêve américain. La fondation de la petite ville de Desolation Road, l'omniprésence du désert et du chemin de fer rappellent sans équivoque cette période de l'histoire des U.$.A. Mais Ian MacDonald ne s'est pas arrêté là; il a créé tout un univers délirant, avec ses dieux, ses prophètes, ses légendes et ses multiples références croisées. Il est difficile de résumer un tel livre, voire d'en recenser les innombrables thèmes: féodalisme industriel et voyage dans le temps, guerre civile et extase mystique, surréalisme et technologie avancée, entre autres. *Desolation Road* est un roman foisonnant, baroque et original, qui opère une synthèse — l'une des synthèses possibles — entre différents courants de la SF, de la fantasy (à laquelle il se rattache par certains côtés), au cyberpunk soi-même! Saga familiale, légende éclatée, chronique historique — ce livre est tout cela et plus encore. Un achat indispensable, qui vous permettra de créer des décors pour de nombreuses parties des jeux de rôle les plus divers. *(Robert Laffont «Ailleurs & Demain».)*

Par Crom! N'y aurait-il que des rééditions?

S'il est un auteur inutile de présenter aux lecteurs de Casus Belli, c'est bien Jack Vance; bon nombre d'entre vous doivent en effet piaffer d'impatience en attendant le troisième volume de *Station Araminta* ou celui de la trilogie de *Lyonesse*. *Saga des Princes-Démons, Chroniques de Durdane*, aventures de *Cugel l'astucieux*... Vance s'est fait une spécialité de créer des mondes baroques, riches en détails et hauts en couleurs, qu'il décrit avec un luxe de précisions parfaitement ethnologique. Comme la planète Tschaï ou les mondes de l'Amas d'Alastor, dont J'Ai Lu vient de réimprimer massivement les romans qui leur sont consacrés.

Le Cycle de Tschaï, jadis édité au CLA, compte quatre volumes aux titres énigmatiques: **Le Chasch**, **le Wankh**, **Le Dirdir** et **Le Pnume**. Il s'agit des noms des principales races extraterrestres installées sur ce monde où le Moyen-Age côtoie la technologie la plus avancée. Chef-d'œuvre de son auteur, ce cycle éblouissant fait partie des ouvrages indispensables de la bibliothèque de tout amateur de SF. Il a été réimprimé à plusieurs reprises depuis que J'Ai Lu en a acheté les droits, mais son actuelle réédition bénéficie de splendides couvertures de Caza qui, à elles seules, en justifient l'achat. *(J'Ai Lu «Science-Fiction», n° 721, 722, 723 & 724.)*

Les couvertures du *Cycle d'Alastor*, par contre, relèvent de la catastrophe pure et simple. Hideuses est un bien faible mot pour les désigner; à elles seules, elles rendraient les livres invendables. Ce qui serait dommage car, même si ce cycle constitue une œuvre mineure, il contient, comme celui de Tschaï, un nombre incalculable d'idées utilisables dans le cadre de vos JdR préférés — SF ou fantasy. Les trois volumes ont pour titres: **Marune**, **Trullion** et **Wyst**. *(J'Ai Lu «Science-Fiction», n° 1435, 1476 & 1516.)*

Restons dans le domaine — décidément très apprécié par les éditeurs — de la science-fantasy, avec **La quête du dragon**, d'Anne McCaffrey, où l'on retrouve la planète Pern, ses dragons, ses Fils mortels qui tombent du ciel et ses intrigues de cour et querelles de clocher savamment entretenues de rebondissement en rebondissement. Ce deuxième volume est parfois quelque peu longuet, mais l'apport de nouveaux éléments — tels que les adorables lézards de feu, véritables dragons de poche — et la perspective de découvrir enfin l'Étoile rouge suffisent à faire passer les histoires de cœur trop gnangnan. Le troisième volume, *Le dragon blanc*, paraîtra en décembre. *(Presses-Pocket «Science-Fantasy» n° 5342.)*

Autre réédition chez le même éditeur: **Reine des orages** de Marion Zimmer Bradley, un auteur dont le public s'est nettement élargi depuis le succès des *Dames du lac*, roman de fantasy arthurienne. *Reine des orages* appartient à l'interminable *Romance de Ténébreuse*; de la science-fantasy de bon aloi. *(Presses-Pocket «Science-Fiction» n° 5348.)*

Un peu d'humour, pour changer, avec **Le mariage alchimique d'Alistair Crompton**, un Sheckley fou, fou, fou qui vous entraînera, avec l'Alistair Crompton du titre, sur les traces des parties de sa personnalité dont on l'a autrefois séparé afin de soigner sa schizophrénie. Autres temps, autres mœurs... Mais redevenir un ne va pas sans mal — ni sans franche rigolade pour le lecteur. Et, pour ne rien gâcher, quelques idées pour scénario traînent çà et là; à vous de les en extraire! *(Presses-Pocket «Science-Fiction» n° 5352.)*

Le Livre de Poche n'est pas en reste avec la réédition de deux romans de grande classe. **Ubik** est par beaucoup considéré comme l'un des chefs-d'œuvre de Philip K. Dick. Si vous ne l'avez pas déjà lu, je vous conseille de vous ruer sur ce livre fascinant. **À l'ouest du temps**, de John Brunner, n'a pas grand-chose à voir avec les grandes sagas du siècle prochain, genre *Tous à Zanbzibar* ou *Le troupeau aveugle*. Avec finesse et sensibilité, Brunner y conte l'histoire d'une femme peut-être venue d'un univers parallèle. Touchant et même poignant. *(Le Livre de Poche «Science-Fiction» n° 7114 & 7117.)*

Outre les rééditions de la défunte collection Fictions des éditions La Découverte — **L'arbre à rêves**, de James Morrow, livre du bimestre dans Casus Belli n° 36 —, J'Ai Lu vient de racheter tous les romans de J.G. Ballard naguère proposés au catalogue de Présence du Futur. **La forêt de cristal** et **Le monde englouti** appartiennent à la période cataclysmique de cet auteur. Deux très grands romans enfin disponibles dans une édition bon marché. Indispensables et utilisables si vous cherchez des décors frappants pour votre prochaine partie de [inscrivez ici votre JdR préféré]. En décembre paraîtra **Salut l'Amérique!**, qui est d'une toute autre veine. *(J'Ai Lu «Science-Fiction» n° 2652 & 2667.)*

Ah! De l'inédit! Tout de même...

Avec **Le comte Airain** commence la publication des volumes de la Saga des Runes inédits en France. Si vous êtes fan de Michael Moorcock, ne manquez pas cette occasion de découvrir les nouvelles aventures de l'un des Champions Éternels chers au cœur de cet auteur. *(Presses-Pocket «Science-Fiction» n° 5340.)*

Deux nouvelles parutions dans la collection *Futurs* des éditions de l'Aurore, **Les mauvais rêves de Marthe**, d'Alain Dartevelle, malheureusement sans grand intérêt, et un roman de «météo-fiction» — paraît-il — **Le ciel est par dessus le toit**, d'Alain Duret, guère convaincant. À noter que les couvertures de la série, jusqu'ici dessinées par Jean-Pierre Andrevon, s'ornent désormais de splendides (?) créatures aux seins pointus, sans grand rapport avec le contenu des romans. *(L'Aurore «Futurs» n° 9 & 10.)*

Kim Stanley Robinson, l'un des plus littéraires des écrivains américains actuels, voit enfin traduit **La Côte dorée**, qui décrit la Californie dans un futur où le cataclysme à l'origine du *Rivage oublié* — précédemment publié chez J'Ai Lu — ne s'est pas produit. Peut-être le meilleur roman de son auteur. *(J'Ai Lu «Science-Fiction» n° 2639.)*

Au Fleuve Noir, parution de **Labyrinthe de la nuit**, quatrième volet de l'excellente série des *Voleurs de Rêves*, de Jean-Marc Ligny, qui en comptera six. Une vision de Mars très différente de celle que vous apportera *Desolation Road*. *(Fleuve Noir «Anticipation» n° 1704.)*

Roland C. Wagner

Les zines de la relève

Faute d'une revue en kiosque — l'agonie de **Fiction** semble en effet toucher à son terme avec le dernier numéro, daté octobre-novembre-décembre —, l'information passe assez mal entre le petit monde de la SF et les lecteurs. Par bonheur, ainsi que je vous l'ai déjà indiqué, il existe des fanzines qui permettent partiellement de combler ce manque de contact.

Yellow Submarine, redevenu mensuel, en est à son numéro 65. 24 à 40 pages d'informations, de critiques et d'humeurs pour se tenir au courant. (André-François Ruaud, 245 rue Paul-Bert, 69003 Lyon. 50 F: 6 numéros.)

Également axé JdR et comics, **Carnage Mondain** en est à son trentième numéro. Nombreuses infos tous azimuts. (Jean-Bernard Oms, 5 rue Pierre Sémard, 69800 St-Priest. Six enveloppes timbrées portant votre adresse pour recevoir six numéros.)

La SF par correspondance

Enfin, pour ceux d'entre vous qui ont du mal à trouver les ouvrages chroniqués dans cette rubrique, il existe , qui vous permettra de commander le dernier Vance ou ce Farmer épuisé que vous cherchez depuis des années. De plus, ce joli catalogue comporte de courts strips de BD et une ou deux nouvelles brèves dans chaque numéro. (Librairie Ailleurs, 29 rue Pharaon, 31000 Toulouse.)

RAL PARTHA

1989

Figurines vendues non peintes. Modèles présentés: R 223 et R 272.

En vente dans votre boutique habituelle, ou par correspondance, en nous renvoyant ce bon
Veuillez m'envoyer les références cochées ci-après:

- ☐ R 223 : DRAGON ROUGE DE KRYNN, 130,00 Fr.
- ☐ R 225 : FORGOTTEN REALMS (10 pièces), 100,00 Fr.
- ☐ R 272 : DRAGONIANS (10 pièces), 120,00 Fr.
- ☐ R 273 : DRAGONLANCE HEROS (10 pièces), 100,00 Fr.
- ☐ R 276 : DRAGONLANCE - DRAGON D'ARGENT, 130,00 Fr.

(+ 25,00 fr de participation aux frais de port et d'emballage)

Ci-joint mon règlement total de:..............,00 fr (*chèque, mandat, CCP*) à l'ordre de

JEUX DESCARTES, 5 rue de la Baume, 75008 PARIS

NOM:..

ADRESSE:..

....



inspi BD

Donnez-leur un peu d'amour, la magie fera le reste...

Et l'or me direz-vous? Il n'est que fioriture, que cerise au marasquin sur le gâteau au chocolat noir comme l'ébène du corps des esclaves. Et c'est pourtant lui qui fait courir et mourir des hommes et des femmes, dans le tome 2 de **La sueur du soleil**, de Mata et Harriet. Aucun système de jeu n'existe vraiment pour ces aventures en Amérique latine, alors que François 1er règne en France, mais *Les Trois Mousquetaires* devrait pouvoir s'y adapter (à moins que *Simulacres*...). Aucun effort à faire par contre pour utiliser le tome 5 des **7 vies de l'épervier**, de Juillard [4] et Cothias, qui commence à l'instant précis où meurt Henri IV, sous les coups d'un certain Ravaillac, le précurseur de la SPA... Bourrée de détails historiques, l'ensemble de la série, outre les surprises multiples que réserve le scénario, est une mine de renseignements et d'idées pour ce même jeu de cape et d'épée.

Et le présent alors?

Justement, j'allais y venir, mais en suivant, comme par hasard, un sentier bucolique traversant une verdoyante forêt... et en m'y perdant! Un seul moyen pour rentrer chez soi, pour retrouver l'autre côté de la forêt (du miroir?): rencontrer **Thanéros** (tome 1, de Larnoy [1], Carré et Parent). Une folle histoire qui n'est pas sans rappeler, pour des joueurs avertis, l'ambiance de *Rêve de Dragon* et de ses déchirures, transposée à notre époque; très inspirante aussi pour *Chill* et *Cthulhu 90* (et peut-être *Simulacres*...). Toujours pour jouer à notre époque, même si celle-ci est présentée d'une façon un peu différente de la réalité, la BD francophone est elle aussi touchée par la batmania galopante, que ce soit avec **Dark knight** de Frank Miller, ou avec toute la série parue chez Delcourt (**Elektra**, **Miracleman**) ou chez Comics U.S.A. A signaler que l'on retrouve chez ce dernier éditeur, non seulement Batman, mais encore tout (ou presque) ce que le comics made in US compte de super-héros de tout poil, plume ou écaille... A consommer avec modération et avec *Batman RPG* ou tout autre jeu comme *Marvel SH, Super World, Champions, V&V, DC Heroes* et j'en oublie certainement (*Simulacres*?).



Futur foutu cherche fondu pour enchaîner les événements...

«Pour parler de post-apocalyptique, il faut qu'il y ait eu une catastrophe» (Jacques II de Chabannes [2]. Cette catastrophe a pu être n'importe quoi, une guerre par exemple, comme dans la série V, de LLoyd et Moore. Le tome 4, **Valérie**, est à la limite de la folie et s'il n'est d'aucune utilité pour mieux décrire l'Angleterre de 1997, il nous révèle et nous fait partager l'intensité de la haine que porte ce tragédien idéaliste du nom de V à la société en place, au «Système» omniprésent. Il n'existe pas de jeu pour décrire ce monde, mais tout MJ digne de ce nom peut prendre à son compte ce qui pourrait être le PNJ le plus étrange de l'histoire de l'inspi BD.

Quelle que soit l'origine du désastre (artificiel ou naturel, biologique ou climatique, terrestre ou extraterrestre), dans la vision de beaucoup d'auteurs le résultat est une division de l'humanité en clans, en guildes, en castes, en races et en sous-races, sans cesse en quête de «mieux» (mieux vivre, mieux manger, mieux aimer ou mieux communiquer, qu'importe, juste mieux être, cela doit suffire...). Selon que vous préfériez *Bitume, Athanor, Morrow Project* (qui?), ou tout autre «post-apo» qui ne me vient pas à l'esprit maintenant, les ouvrages suivants peuvent vous inspirer de bien belles histoires. **Les eaux de Mortelune**, tome 3, de Cothias et Adamov, se déroule dans un Paris qui ressemble à Venise et ses masques, où être mieux signifie posséder l'Eau, plus rare que l'or mais plus difficile à conserver aussi. Vivre heureux au soleil semble être une gageure pour les habitants du monde d'**Hybrides**, tome 3, de Séraphine. Les hybrides, ce sont ces jeunes êtres mi-humains mi-animaux, plus rapides que le vent et plus silencieux que le vol de la chouette, autour desquels se réveillent toutes les haines raciales. Et s'ils étaient à l'origine de la catastrophe? Dans **Neige**, tome 3, de Gine et Convard, l'origine du cataclysme est connue, elle est due au dérèglement des ordinateurs climatiques qui a fait que la vieille Europe s'est trouvée enfermée, isolée du reste du monde. Être mieux là, c'est simplement manger presqu'à sa faim, alors que le froid et la neige envahissent tout. Mais les passions se déchaînent autour de l'existence d'une série de portes, et de clés, permettant de communiquer avec l'extérieur. De tous les albums présentés cette fois-ci, c'est certainement *Neige* le plus facile à transposer dans le domaine du jeu, et c'est aussi mon chouchou, mon préféré; et pas uniquement pour l'histoire, mais aussi pour l'amour qui y est raconté, entre Chiffon, une pauvre petite orpheline, et un «abominable» chimpanzé au cœur parfois plus tendre que celui de certains humains...

Meanwhile, back in space...

Pendant ce temps, des maraudeurs de l'espace, des vautours sans foi ni loi attendent justement que la civilisation se désagrège et disparaisse pour lui voler juste avant ses monuments historiques. Depuis la Grande Arche jusqu'au Lion de Belfort, en passant par le Vieux Port de Marseille et le Beaujolais Nouveau (c'est bientôt, non?), tout pourra se retrouver dans le musée érigé dans l'espace et le temps par le père du héros le plus (...censuré...) de toute la BD francophone, Axel Munshine, dit «le corniaud volant». Un bien bel endroit, détaillé dans **Le vagabond des limbes**, tome 18, de Godard et Ribéra. Quand ils n'attendent pas le cataclysme, les maraudeurs le provoquent. C'est ce qui se passe dans **Aquablue**, tome 2, de Cailleteau et Vatine [3], où tout est bon, à grand renfort d'avocats, d'alcool et «d'armée privée», pour tirer d'une planète ce qu'elle a de meilleur, au risque de la tuer. Ces deux albums doivent être facilement exploitables par tout MJ de SF qui se respecte, tous jeux confondus (y compris *Simulacres*).

André Foussat

Les BD de CB, dans l'ordre d'apparition sur scène:

- **La sueur du soleil**, T2, *La perle de Cubagua*. Mata et Harriet. Glénat.
- **Les 7 vies de l'épervier**, T5, *Le maître des oiseaux*. Juillard et Cothias.Glénat.
- **Thanéros**, T1, *Le chant du majordome*. Larnoy, Carré et Parent. Novedi.
- **Batman - Dark knight**, T1, *Résurrection*. Miller. Zenda.
- **V pour Vendetta**, T4, *Valérie*. Lloyd et Moore. Zenda.
- **Les eaux de Mortelune**, T3, *Le prince et la poupée*. Adamov et Cothias. Glénat.
- **Hybrides**, T3, *D'un soleil à l'autre*. Séraphine. Glénat.
- **Neige**, T3, *L'aube rouge*. Gine et Convard. Lombard.
- **Le vagabond des limbes**, T18, *Les contrebandiers du futur*. Ribéra et Godard. Vaisseau d'argent.
- **Aquablue**, T2, *Planète bleue*. Cailleteau et Vatine. Delcourt.

1) Eric qui, quand il ne travaille pas sur une BD, trouve le temps de dessiner pour Casus ou Simulacres, le hors-série.
2) Maréchal de France, seigneur de la Palice qui, quand il n'est pas mort, trouve le temps d'être encore vivant.
3) Olivier qui, quand il ne travaille pas sur une BD, trouve le temps de dessiner pour Casus ou Simulacres, le hors-série.
4) André Juillard qui, quand il ne travaille pas sur une BD, trouve le temps de dessiner pour Simulacres, le hors-série.

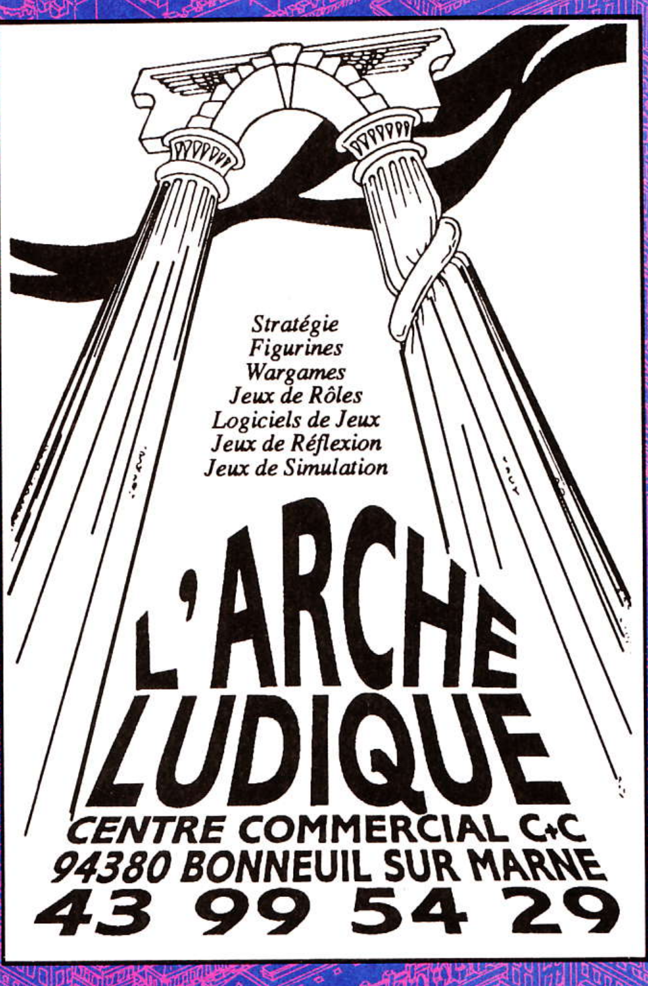
Inspi BD, l'idée fait école

Et pas seulement dans les magazines de jeux de simulation. La preuve: vous avez pu voir dernièrement, placardées en grand sur les murs de votre ville, des affiches de pub vantant les qualités d'une marque de nourriture pour animaux. L'une représente deux chiens, des bouledogues (très laids au demeurant...), qualifiés d'inspecteurs et nommés respectivement Dupont et Dupond; et l'autre quatre chats rangés par ordre de taille croissante, appelés les Dalton. Moi, ça me rappelle quelque chose, pas vous? Je me demande seulement si Averell est vraiment un critère gastronomique, même chez les animaux...

A propos de pub, je tiens à préciser que je ne suis pas rétribué au nombre de fois où j'écris le mot Simulacres dans cette rubrique, mais le jeu vient de paraître (hors-série Casus Belli n° 1), et il permet vraiment de jouer, avec un peu de travail de la part du MJ, bien sûr, dans n'importe quel cadre, alors pourquoi s'en priver? D'autant plus que l'univers de la BD déborde largement de celui des jeux de rôle existants!



Le Père Noël connaît l'Eclectique et vous ?
FULL METAL PLANETE
L'ECLECTIQUE
Galerie Saint-Hilaire
93, avenue du Bac
94210 LA VARENNE-ST-HILAIRE
Tél. : 16 (1) 42.83.52.23
Du Mardi 10 h au Dimanche 13h
Parking
RER La Varenne-Chennevières



Stratégie
Figurines
Wargames
Jeux de Rôles
Logiciels de Jeux
Jeux de Réflexion
Jeux de Simulation
L'ARCHE LUDIQUE
CENTRE COMMERCIAL C+C
94380 BONNEUIL SUR MARNE
43 99 54 29



POUR LES JOUEURS AVERTIS
librairie - galerie
disques - jeux
le cercle

1941

LE WARGAME EN ENCART

Après «1940» (voir CB n° 46), Casus Belli est heureux de vous présenter «1941», jeu publié en 1981 par Games Designers' Workshop et aujourd'hui épuisé. Cette simulation est certes très «légère», mais elle parvient à représenter les dix premiers mois de l'affrontement germano-soviétique avec une jouabilité exceptionnelle pour le sujet, tout en préservant un réalisme très correct. C'est pourquoi le tandem «1940» et «1941», dont les règles sont voisines, sera le sujet du prochain championnat de France de wargame, chaque joueur étant invité à tenir les quatre «rôles» successivement.

CADRE HISTORIQUE

En août 1939, le pacte germano-soviétique avait laissé les mains libres à Hitler à l'égard de la France et de l'Angleterre. Mais ni lui, ni Staline, n'entendaient respecter indéfiniment cet accord (sous l'égide duquel le commerce soviéto-allemand fut pourtant florissant pendant deux ans, y compris en ce qui concernait des matières premières stratégiques!). L'Armée Rouge avait été décapitée en 1937 par le massacre de ses généraux (dont Toukhachevski, père de l'arme blindée soviétique), accusés d'un complot qui n'existait que dans l'imagination paranoïaque du Petit Père des Peuples d'U.R.S.S. Cela ne l'empêcha pas d'envahir les Pays baltes, l'est de la Pologne et la Bessarabie (alors roumaine), mais ralentit les préparatifs de l'offensive anti-allemande (qui ferait un what if étonnant).

Ce fut donc l'Allemagne qui fut prête la première pour le drang nach Osten (la ruée vers l'Est), destinée à balayer les sous-hommes slaves et à élargir le lebensraum (l'espace vital) des grands Aryens blonds (dont le petit brun Adolf était un curieux représentant). Le jour J fut fixé au 15 mai 1941. Mais le 6 avril, l'effondrement italien dans les Balkans, face aux Grecs et aux Anglais, força la Wehrmacht à secourir Mussolini. La Yougoslavie (dont le gouvernement pronazi venait d'être renversé par un coup d'État royaliste) fut noyée dans le sang, la Grèce envahie malgré ses montagnes, les Anglais chassés de Crète... La victoire était complète, mais l'opération Barbarossa avait pris six semaines de retard. Peut-être fatales?

Ce n'est que le 22 juin que les forces de l'Axe se ruent sur les Soviétiques. Au nord, Von Leeb fonce vers Léningrad. Au centre, Von Bock vise Moscou. Au sud, Von Rundstedt doit parvenir jusqu'au Caucase.

Aussitôt, c'est le massacre. Le commandement russe est lamentable: Vorochilov, au nord, est un incapable qui n'a pour lui que l'amitié de Staline; Boudienny, au sud, ne vaut guère mieux; Timochenko, au centre, est meilleur mais doit obéir à des ordres stupides. L'équipement (radios notamment) est médiocre. Les forces russes subissent défaite sur défaite: six millions de morts, blessés ou prisonniers (la plupart de ces derniers ne reviendront jamais) en six mois!

Le 2 décembre, les coupoles du Kremlin sont en vue, mais le Général Hiver s'installe. Dans les bottes allemandes non fourrées, les pieds gèlent. Et il faut faire du feu sous les Panzers pour qu'ils démarrent. Or, en face, les T-34, inconnus des espions allemands, surgissent. Et les réserves! Jamais les services de renseignements allemands n'avaient cru la Stavka (l'état-major de l'Armée Rouge) capable de mobiliser quatre millions d'hommes en six mois, dont les trois quarts purent être envoyés au front. Pourtant, les Soviétiques y parvinrent! Et plus les Allemands tuaient de Russes, plus il en venait.

Les ordres «tenir ou mourir» de Staline durant l'été, furent repris par Hitler durant l'hiver, avec les mêmes résultats catastrophiques: un million de morts, blessés et disparus du côté de l'Axe en dix mois — des pertes que l'Allemagne et ses alliés (roumains, hongrois, italiens et finlandais) ne pouvaient pas se permettre... Au printemps 42, les deux armées étaient épuisées. Mais les Soviétiques pouvaient, en termes cyniques de comparaison des masses humaines, supporter la saignée qu'ils avaient subie — pas les Allemands.

En fait, les plans allemands étaient absurdes et totalement irréalistes, au regard des forces réelles en présence (forces méconnues, nous l'avons dit, des Allemands). Et pourtant, il semble qu'ils aient été bien près de réussir.

Frank Stora

PS — Je profite de l'occasion pour un mini erratum concernant «1940». Von Manstein, après ses exploits de 1943 sur le front russe, put (autre exploit!) échapper à la vindicte de Hitler: limogé mais non suicidé en 1944, il mourut trente ans plus tard, dans son lit.

Attention! Même si vous connaissez bien les règles de 1940, lisez celles-ci attentivement: les différences d'échelle (durée d'un tour, taille d'un hex) ont imposé des changements importants, bien que l'esprit du jeu reste le même.

RÈGLES DU JEU

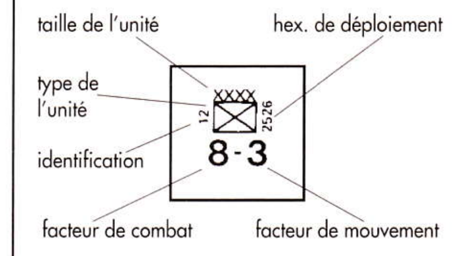
1 — ÉLÉMENTS DU JEU

— La carte représente la partie ouest de l'Union Soviétique. Elle est recouverte d'un réseau d'hexagones qui permet de normaliser les emplacements et le mouvement des unités. Chaque hexagone (ci-après dénommé hex) est numéroté.

L'échelle de la carte est d'environ 65 km par hex.

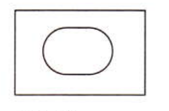
— Les pions représentent les forces qui ont combattu du 22 juin 1941 au mois de mars 42. Chaque pion porte diverses indications, dont la signification est expliquée ci-dessous.

Exemple de pion

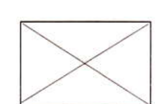


L'unité représentée ci-dessus est la XIIe armée d'infanterie soviétique.

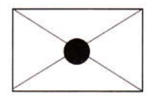
Symboles de type d'unités



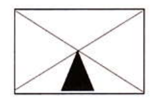
blindés (dont les panzers)



infanterie



infanterie de choc



infanterie de montagne

Opération Barbarossa

Symboles de taille d'unités

XXX	corps
Group	groupement
XXXX	armée

Abréviations

Soviétiques

Cst	défense côtière
M	mécanisé
S	armée de choc

Axe

F	finlandais
R	roumains

Code couleur des pions

Soviétiques

Armées de choc: blanc sur marron; autres unités: noir sur marron.

Axe

Allemands: noir sur feldgrau; Finlandais et Roumains: blanc sur feldgrau.

Un dé à six faces est, comme vous vous en doutez, nécessaire. Il faudra vous le procurer!

2 — SÉQUENCE DE JEU

1941 se joue en sept ou dix tours, représentant (sauf le tour 1) un mois de temps réel. Chaque tour de jeu est composé du tour du joueur allemand puis du tour du joueur soviétique.
Lors du tour allemand, ce joueur est dit en phase et le joueur Soviétique est dit non en phase ou hors phase; lors du tour soviétique, les rôles sont inversés. Les actions effectuées lors du tour d'un joueur sont réparties en un «raid aérien» et deux «assauts». Chacun de ces derniers est divisé en trois phases exécutées selon la séquence suivante:

Raid aérien

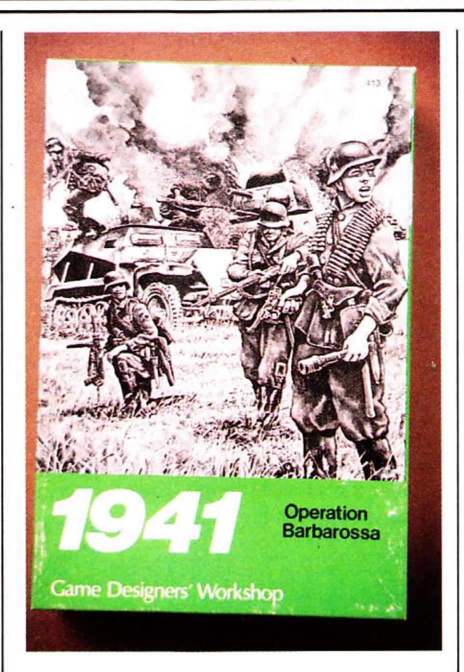
Le joueur en phase peut utiliser un ou plusieurs points aériens pour réduire la puissance aérienne de son adversaire. L'Allemand peut aussi attaquer la marine et/ou les voies ferrées soviétiques, et aéro-transporter du ravitaillement.

Premier assaut

A — Phase de mouvement. Le joueur en phase peut bouger tout ou partie de ses unités, dans la limite de leur facteur de mouvement. Des mouvements par voie ferrée peuvent être effectués. Renforts et réserves peuvent entrer en jeu.
B — Phase de combat. Le joueur en phase peut effectuer des attaques (voir règle 7).

Second assaut

A — Phase de mouvement. Le joueur en phase peut bouger ses unités dans la limite de leur facteur de mouvement. Des mouvement par voie ferrée peuvent être effectués.



B — Phase de combat. Le joueur en phase peut effectuer des attaques.
Des unités qui ont bougé et combattu pendant le premier assaut peuvent bouger et combattre pendant le second assaut du même tour du même joueur. Toutes les unités d'un joueur peuvent donc bouger et combattre deux fois de suite avant que leurs adversaires ne puissent réagir. Toutes les actions doivent cependant être strictement effectuées dans l'ordre indiqué.

3 — EMPILEMENT

Cette règle limite le nombre d'unités occupant un hex. Les limites d'empilement sont en vigueur à la fin de chaque phase; une unité peut les violer durant une phase mais doit s'y conformer à la fin de celle-ci.
— Axe. Le joueur Allemand ne peut placer dans un même hex. qu'un groupement ou une armée, ou un ou deux corps.
— Soviétiques. Le joueur Soviétique peut placer dans un même hex. un corps et une autre unité: c'est-à-dire ou deux corps, ou un groupement et un corps, ou une armée et un corps. Il peut empiler deux unités d'un type quelconque dans un hex. de fortifications.

4 — ZONE DE CONTRÔLE

Toutes les unités ont une zone de contrôle (ZdC). Une ZdC s'étend sur les six hex. entourant l'unité, mais jamais à travers un côté d'hex. de mer ou de lac non gelé.

• ZdC ennemies et mouvement de l'infanterie
Une unité d'infanterie doit s'arrêter et ne plus bouger pour le reste de la phase de mouvement lorsqu'elle pénètre dans une ZdC ennemie. Si elle commence la phase de mouvement dans une ZdC ennemie, elle peut la quitter librement. Cependant, elle ne peut jamais passer directement d'une ZdC ennemie à une autre: elle doit d'abord entrer dans un hex. libre de toute ZdC ennemie.
Exception: une unité d'infanterie de choc peut passer directement d'un hex. de ZdC ennemie à un autre, où elle peut s'arrêter, à condition que ces deux hex. n'appartiennent pas à la ZdC d'une unité blindée allemande.

• ZdC ennemies et mouvement des blindés
Une unité blindée allemande n'est pas obligée de s'arrêter en entrant dans la ZdC d'une unité soviétique. Elle peut continuer normalement son mouvement jusqu'à un hex. libre de ZdC ennemie. Elle peut même passer directement de ZdC en ZdC si, ce faisant, elle n'entre pas dans la ZdC d'une unité blindée soviétique et si elle peut dépenser 2 points de mouvement de plus que le «coût» normal.
Une unité blindée soviétique peut traverser de la même façon les ZdC des unités d'infanterie de l'Axe, mais doit toujours s'arrêter en entrant dans la ZdC d'une unité blindée allemande.
Exemple: un groupement panzer occupe l'hex. 2621 et des unités d'infanterie soviétiques les hex. 2522 et 2720. Le groupement panzer peut passer directement dans l'hex. 2620 en dépensant 3 P.M. (1 pour l'hex., 2 pour le passage de ZdC en ZdC). Mais si une unité blindée soviétique occupait l'hex. 2720 (ou les deux), un tel mouvement serait impossible. Si les nationalités étaient inversées, ce même mouvement serait impossible à une unité blindée soviétique si un panzer occupait 2522 et/ou 2720, une unité d'infanterie alle
mande occupant l'autre hex.

• ZdC ennemies et ravitaillement
Les ZdC ennemies bloquent les lignes de ravitaillement. Une unité ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement à travers une ZdC ennemie, sauf si l'hex. est occupé par une unité amie.
Exception: les unités blindées allemandes peuvent tracer leurs lignes de ravitaillement à travers les ZdC ennemies.

• ZdC ennemies et retraite après combat
Une unité ne peut se replier dans une ZdC ennemie, sauf si l'hex. en question est occupé par une unité amie.
Exception: une unité blindée allemande peut se replier dans une ZdC ennemie, et une unité blindée soviétique peut toujours se replier dans la ZdC des unités d'infanterie de l'Axe.

5 — TERRITOIRE AMI

Le concept de territoire ami est utilisé dans plusieurs chapitres de cette règle. Un hex. est considéré comme territoire ami dans les conditions

suivantes, et par ordre de priorité décroissante:
1) une unité du joueur occupe l'hex.;
2) une unité du joueur exerce une ZdC incontestée sur l'hex.;
3) une unité du joueur a été la dernière à occuper l'hex. ou à y exercer une ZdC incontestée;
4) l'hex. était au début de la partie en territoire ami.

Le joueur qui contrôle un hex. selon la condition de priorité dominante considère cet hex. comme territoire ami, son adversaire ne le peut pas.

Une ZdC est incontestée sur un hex. si aucune unité adverse n'exerce de ZdC dans cet hex., ni bien sûr ne l'occupe. Si les deux joueurs exercent une ZdC sur un même hex. inoccupé, il faut recourir aux priorités 3 et 4 pour déterminer qui contrôle l'hex.

Au début du jeu, l'Union Soviétique est territoire ami pour le joueur Soviétique et tout autre territoire est contrôlé par le joueur Allemand.

6 — MOUVEMENT

Durant chacune de ses phases de mouvement, le joueur en phase peut bouger tout ou partie de ses unités. Le mouvement d'une unité est fonction de son facteur de mouvement, s'exprime en nombre de points de mouvement (P.M.). Durant la phase de mouvement de chaque assaut, une unité peut dépenser tout son facteur de mouvement ou moins, mais ne peut pas dépenser davantage.

Le mouvement est toujours volontaire: une unité n'est jamais obligée de bouger. Une unité bouge d'hex. en hex. adjacents, dépensant des P.M. selon le terrain et selon le type de l'unité, comme indiqué sur la table des effets du terrain.

Une unité ne peut jamais entrer dans un hex. occupé par l'ennemi.

Mouvement par voie ferrée

Le joueur en phase peut, à un moment quelconque d'une de ses phases de mouvement, bouger une ou plusieurs unités par voie ferrée.

Une unité qui «prend le train» ne peut bouger autrement pendant cette phase (elle doit donc être sur un hex. de voie ferrée au début de cette phase). Elle doit être ravitaillée. Elle ne peut ni commencer, ni finir son mouvement en ZdC ennemie, non plus que traverser une telle ZdC. Elle doit suivre les voies ferrées pendant tout son mouvement, mais la longueur de celui-ci est illimitée. Tous les hex. parcourus doivent être en territoire ami (considéré tel à l'instant du mouvement de l'unité).

— **Le joueur Soviétique** peut faire bouger 8 unités quelconques par voie ferrée à chaque tour (il les répartit à son gré entre les deux assauts), sauf au tour 1 où il ne peut en bouger que 2.

Le joueur Allemand peut restreindre cette capacité de transport en utilisant des points d'aviation pendant son raid aérien: pour chaque point ainsi utilisé, la capacité de transport ferroviaire est réduite de deux unités.

— **Le joueur Allemand** peut bouger l'équivalent de quatre corps (un groupement ou une armée équivaut à deux corps dans ce cas) par voie ferrée à chaque tour (il les répartit à son gré entre les deux assauts), sauf au tour 1, où il ne peut pas utiliser ce type de mouvement. Il ne peut pas faire bouger de la sorte les unités finlandaises (voir plus loin).

A partir du tour 3, au début du tour allemand, le joueur Soviétique peut décider de réduire cette capacité grâce à ses partisans. La capacité ferroviaire de l'Axe est ainsi réduite d'un corps au tour 3 OU au tour 4 (au choix du Soviétique); de deux corps au tour 5 OU au tour 6 (idem); de deux corps au tour 7 ET au tour 8; de trois corps au tour 9 ET au tour 10.

— Indépendamment des deux paragraphes précédents, le joueur Allemand peut bouger à chaque tour une unité finlandaise par rail, à condition que cette unité soit reliée à Helsinki par une ligne de ravitaillement (voir 8).

Mouvements navals soviétiques

Voir la règle 14.

7 — COMBAT

Durant une phase de combat, les unités du joueur en phase peuvent attaquer des unités ennemies adjacentes. Le combat est volontaire. On n'est jamais obligé d'attaquer une unité adjacente.

Les attaques sont résolues une par une, dans l'ordre choisi par le joueur en phase. Comparez le total des facteurs de combat de l'attaquant au total des facteurs de combat du défenseur, sous la forme d'un rapport attaquant/défenseur. Arrondissez ce rapport en faveur du défenseur (8 contre 3 donne 2 contre 1). Toutes les modifications applicables (terrain, ravitaillement, appui aérien) doivent être faites. Jetez un dé et cherchez le chiffre obtenu dans la colonne adaptée pour obtenir le résultat du combat. Celui-ci est immédiatement appliqué.

Des unités de différents hex. peuvent s'associer pour attaquer un seul hex., tant que toutes les unités attaquantes sont adjacentes à l'hex. attaqué. Toutes les unités défendant un hex. doivent être attaquées en même temps. Une unité peut attaquer plus d'un hex.

Une unité ne peut attaquer ou être attaquée qu'une fois par phase de combat. Si elle doit battre en retraite sur un hex. occupé par une unité amie ultérieurement attaquée, elle ne participe pas au combat, mais en subit les résultats.

Si la force d'une unité doit être divisée par deux, arrondissez le résultat par excès (5/3 = 3). Si la force d'une pile doit être divisée par deux, divisez la force totale de la pile.

Blindés

Les unités blindées reçoivent, dans certaines conditions, un bonus de combat.

Quand une unité blindée attaque une ou plusieurs unités d'infanterie, le rapport de forces est décalé d'une colonne à droite (ainsi, 2/1 devient 3/1). Les blindés en défense ou attaquant des unités blindées n'ont pas droit à ce bonus. Les blindés n'ont droit à ce bonus que s'ils attaquent sans l'aide de l'infanterie. Ils n'y ont pas droit par temps de neige ou quand il y a de la boue.

Influence du terrain

La table des effets du terrain résume son influence sur les combats. Tous ces effets sont cumulatifs. «-1» signifie que le rapport de force doit être décalé d'une colonne vers la gauche, sur la table des combats.

Résultats des combats

AE: Attaquant éliminé. Toutes les unités attaquantes sont retirées du jeu.

AR: Attaquant repoussé. Tous les attaquants reculent d'un hex., en se conformant à la règle de retraite.

FS: Front stabilisé. Le résultat de l'attaque est nul.

DR% ou DR: Défenseur bat en retraite. Il doit replier ses unités de son hex. en se conformant à la règle de retraite (ci-dessous). Un DR% devient un FS pour les unités d'infanterie soviétiques occupant un hex. de fortifications.

DE: Défenseur éliminé. Toutes les unités du défenseur sont retirées du jeu.

EX: Echange. Toutes les unités du défenseur sont éliminées. L'attaquant perd une unité (seulement) dont la force équivaut, au plus près, à celle du défenseur. En cas d'égalité (force du défenseur: 5, attaquants: 4, 6 et 8 par exemple) l'attaquant choisit l'unité qu'il perd. Attention! Si la force de CHAQUE unité attaquante est égale à au moins trois fois la force totale des défenseurs, l'attaquant ne subit aucune perte (exemple: un 16-6 et un 14-6 qui attaquent un 4-3 ne courent aucun risque). Pour calculer un échange, seule compte la force imprimée sur les pions, éventuellement divisée par deux pour les pions attaquants si ils ne sont pas ravitaillés. Si une unité avait auparavant battu en retraite sur l'hex., sa force n'est pas prise en considération pour l'échange (elle n'a pas combattu) et elle est éliminée.

Retraite après combat

Une unité forcée de se replier recule d'un hex., hors de la ZdC de l'adversaire qu'elle a combattu, en évitant si possible de violer les règles d'empilement. Si ce mouvement la conduit obligatoirement à enfreindre ces règles, elle devra reculer d'un ou plusieurs autres hex. (le moins possible) jusqu'à normaliser la situation.

Une unité ne peut se replier à travers un côté d'hex. infranchissable, ni dans un hex. occupé par l'ennemi.

Une unité ne peut reculer dans une ZdC ennemie, sauf si l'hex. où elle recule est occupé par une unité amie.

Exceptions: une unité blindée allemande peut toujours se replier dans une ZdC ennemie, et une unité blindée soviétique peut toujours se replier dans la ZdC des unités d'infanterie de l'Axe.

Si une unité ne peut reculer sans violer ces conditions, elle est éliminée.

Avance après combat

Si les défenseurs d'un hex. sont éliminés ou se replient, les attaquants peuvent avancer dans l'hex. ainsi libéré, sans tenir compte des ZdC et sans dépenser de P.M. Toute avance après un combat doit être effectuée avant le combat suivant ou toute autre action. Les limites d'empilement doivent être respectées.

8 — RAVITAILLEMENT

Pour opérer à pleine efficacité, les unités ont besoin de ravitaillement. Une unité est ravitaillée si elle peut tracer une ligne de ravitaillement entre elle et une source de ravitaillement.

Ligne de ravitaillement

Une unité ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement à travers un hex. de ZdC ennemie, sauf si l'hex. est occupé par une unité amie.

Exception: les unités blindées allemandes peuvent tracer leurs lignes de ravitaillement à travers les ZdC ennemies.

Aucune unité ne peut tracer de ligne de ravitaillement dans un terrain infranchissable pour elle.

La longueur d'une ligne de ravitaillement est de

trois hex. au maximum (en comptant l'hex. de la source de ravitaillement, mais non celui de l'unité).

Sources de ravitaillement

Unités de l'Axe

Tout hex. contenant une voie ferrée menant au bord ouest de la carte est une source de ravitaillement pour les unités de l'Axe. Par ailleurs, les unités finlandaises peuvent utiliser Helsinki (0416) et les voies ferrées qui y mènent

Unités soviétiques

— Ravitaillement normal. Tout hex. contenant une voie ferrée menant au bord est de la carte est une source de ravitaillement pour les unités soviétiques.

— Fortifications. Les unités soviétiques occupant un hex. fortifié sont toujours considérées comme ravitaillées.

Effets d'une absence de ravitaillement

Le ravitaillement est jugé pour toutes les unités, au début de chaque assaut. Si une unité ne peut tracer de ligne de ravitaillement au début d'un assaut, elle est isolée pour tout cet assaut. Une unité isolée attaque à demi-force et son facteur de mouvement est divisé par deux (arrondissez par excès: 5/2 = 3). Elle ne peut utiliser le mouvement par voie ferrée. Notez que sa capacité de défense n'est pas modifiée.

Reddition

A la fin d'un tour de jeu, toutes les unités soviétiques non ravitaillées qui se trouvent en ZdC de l'Axe, entièrement entourées de ZdC ou d'unités de l'Axe et éloignées de plus de 3 hex. de toute unité soviétique normalement ravitaillée, se rendent et sont éliminées. Les 3 hex. sont décomptés en tenant compte de l'hex. de l'unité ravitaillée mais pas de celui de l'unité isolée. Seule compte la distance: ces 3 hex. peuvent très bien être infranchissables ou occupés par des Allemands.

Ravitaillement aérien allemand

Lors de ses raids aériens, le joueur de l'Axe peut ravitailler pour tout le tour, en dépensant 1 point d'aviation, les unités occupant un hex. Une de ces unités au moins doit être allemande.

9 — APPUI AÉRIEN

Au début de chaque tour de jeu, chaque joueur reçoit un certain nombre de points d'aviation, mentionné sur la piste de succession des tours. Un point d'aviation ne peut être utilisé qu'une fois dans le tour de jeu. S'il n'est pas utilisé, il n'est pas mis en réserve pour le tour suivant, mais perdu.

Appui tactique

Un point d'aviation décale d'une colonne le rapport de forces d'un combat en faveur du joueur qui l'utilise. Plusieurs points d'aviation peuvent être utilisés pour un seul combat et décalent d'autant le rapport de forces (3 points transforment ainsi un 2/1 en 5/1).

Les deux joueurs peuvent utiliser des points d'aviation dans le même combat. Le joueur Soviétique indique chaque fois le premier s'il en utilise et combien, puis le joueur Allemand prend sa décision.

Le joueur de l'Axe ne peut utiliser ses points d'aviation que dans les combats auxquels au moins une unité allemande participe.

Supériorité aérienne

Un joueur peut utiliser des points d'aviation au début de son tour de jeu, lors de ses raids aériens, pour annuler des points adverses. Chaque point ainsi utilisé supprime un point adverse. *Exemple:* au tour 6, le joueur Allemand reçoit 3 points et le Soviétique 2. L'Allemand peut utiliser 2 points pour supprimer ceux de son adversaire, il lui en restera 1. Inversement, si l'Allemand utilise 2 points pour appuyer des attaques et en garde 1 en défense, le Soviétique pourra à son tour utiliser 1 point pour annuler le dernier point allemand.

Opérations stratégiques

Par ailleurs, l'Allemand peut utiliser son aviation pour limiter les mouvements ferroviaires soviétiques (voir 6), pour détruire la marine de son adversaire (voir 14) ou pour ravitailler ses unités (voir 8).

10 — FORTIFICATIONS

Les fortifications ne profitent qu'au Soviétique. Elles sont indestructibles (*exception:* hex. 0713, voir 14).

Une unité occupant un hex. de fortifications est toujours considérée comme ravitaillée.

L'empilement possible sur un tel hex. est de 2 unités de taille quelconque.

Un DR% devient un FS pour les unités d'infanterie occupant un hex. de fortifications.

A Moscou et à Sébastopol, les unités d'infanterie sont doublées en défense.

11 — MÉTÉO

Les conditions météo de chaque tour sont indiquées sur la piste de succession des tours. Leurs effets sont définis ci-après.

— **Beau temps:** aucun changement.

— **Pluie:** les unités blindées ne peuvent utiliser que la moitié de leurs P.M. (arrondir par excès) lors de la phase de mouvement du deuxième assaut.

— **Boue:** toutes les unités ne peuvent utiliser que la moitié de leurs P.M. lors de chaque phase de mouvement. De plus, le coût d'un hex. de terrain dégagé passe de 1 à 2 P.M. pour les unités blindées. Le «bonus blindés» est inutilisable. Enfin, la longueur maximum d'une ligne de ravitaillement passe de trois à un seul hex.

— **Gel:** fleuves et marais sont gelés. Les fleuves n'ont plus d'effet sur le mouvement et le combat. Les marais n'ont plus d'effet sur le combat, et leur coût en P.M. est de 1 par hex. pour l'infanterie et 2 pour les blindés.

— **Neige:** les unités blindées ne peuvent utiliser que la moitié de leurs P.M. lors de chaque phase de mouvement. Fleuves et marais sont gelés (voir gel) ainsi que les lacs, la mer Blanche et le golfe d'Onega, dont les hex. sont considérés comme terrain dégagé. Le «bonus blindés» est inutilisable. La longueur maximum d'une ligne de ravitaillement passe de trois à un seul hex. pour les unités de l'Axe (sauf les Finlandais) et toutes les attaques de l'Axe (sauf celles menées uniquement par des Finlandais) sont décalées d'une colonne vers la gauche.

Enfin, toute unité occupant un hex. de mer ou de lac lorsque le temps passe de «neige» à «boue» est éliminée.

12 — RENFORTS ET RÉSERVES

Renforts

Chaque unité possède un code de déploiement imprimé dans le coin supérieur droit du pion. Les unités comportant un nombre de 4 chiffres sont placées au début de la partie dans l'hex. correspondant. Les autres sont placées sur la piste de succession des tours, au tour correspondant à leur code: ce sont les renforts (ainsi, le 50e corps d'infanterie allemand (3-3) entre en jeu au tour 2). Ces renforts entrent en jeu dès la phase de mouvement du premier assaut du joueur concerné, ils ne peuvent être retardés.

• **Les renforts de l'Axe** entrent en jeu par n'importe quel hex. de terrain dégagé ou accidenté sur le bord ouest de la carte, en dépensant le coût normal en P.M. de l'hex. choisi. Ils peuvent aussi entrer en jeu par voie ferrée. Tant

qu'ils n'entrent pas en U.R.S.S., leur transport se fait en plus de la capacité ferroviaire de l'Axe.

• **Les renforts soviétiques** entrent en jeu de deux façons:

— Par n'importe quel hex. du bord est de la carte, en dépensant le coût normal en P.M. de l'hex. choisi. Ces renforts peuvent aussi entrer en jeu par voie ferrée, mais ce transport fait partie de la capacité ferroviaire soviétique.

— Directement dans n'importe quelle grande ville d'U.R.S.S. contrôlée par le joueur Soviétique, sans dépenser de P.M. Cette grande ville doit être reliée au bord est par une ligne de ravitaillement (*exception:* Moscou n'a pas besoin de ligne de ravitaillement). Ces renforts doivent être placés avant tout mouvement soviétique, et les règles d'empilement doivent être respectées (*exemple:* si le Soviétique possède au début d'un tour une armée et un corps à Kalinine, il ne peut y placer aucun renfort).

Réserves

Le joueur Soviétique mobilise ses réserves sous la forme du retour en jeu d'unités soviétiques éliminées.

— Aux tours 1 et 2, il ne reçoit pas de réserves.

— Du tour 3 au tour 7, il reçoit à chaque tour quatre unités d'infanterie et un corps blindé OU trois unités d'infanterie et un groupement blindé.

— Du tour 8 au tour 10, il reçoit deux unités d'infanterie et un corps blindé OU une unité d'infanterie et un groupement blindé.

En aucun cas le joueur Soviétique ne peut faire entrer comme réserves plus d'une unité de force supérieure à 4, à chaque tour. Il ne peut faire rentrer comme réserves des unités d'infanterie de choc si elles sont éliminées.

Les réserves entrent en jeu par le bord est de la carte uniquement, par voie ferrée ou non.

Si le joueur Soviétique ne fait pas entrer en jeu, lors d'un tour, toutes les réserves auxquelles il a droit, le surplus est perdu.

Si Moscou (1808) est contrôlé par le joueur de l'Axe, les réserves rentrant à chaque tour sont réduites d'une unité d'infanterie. Si le Soviétique reprend Moscou, l'entrée de ses réserves redevient normale au tour suivant.

13 — ALLIÉS DE L'ALLEMAGNE

Hongrie

Aucune unité ne peut entrer en Hongrie au tour 1.

Roumanie

Aucune unité de l'Axe stationnée en Roumanie ne peut attaquer ni traverser la frontière soviétique au tour 1.

Finlande

Aucune unité finlandaise (unités marquées d'un F) ne peut attaquer ni traverser la frontière soviétique au tour 1.

Les Finlandais ne peuvent attaquer Léningrad (0712) qu'en association avec des unités allemandes.

Les Finlandais ne peuvent pas attaquer d'unités soviétiques au sud de la Svir ou à l'est du canal de la mer Blanche (0808 et 0910 par exemple) si Léningrad n'est pas contrôlée par le joueur de l'Axe.

Dans tous les cas, les Finlandais ne peuvent attaquer que si leur source de ravitaillement est Helsinki ou leurs voies ferrées

Rappelons par ailleurs qu'ils sont moins affectés par la neige que les autres unités de l'Axe (voir 11) et qu'ils disposent d'une capacité ferroviaire «personnelle» (voir 6).

Enfin, les Finlandais ne dépensent que 1 P.M. pour entrer dans un hex. de marais.

14 — MARINE SOVIÉTIQUE

Le joueur Soviétique possède deux flottes lui conférant certaines capacités navales dans la mer Baltique et la mer Noire, tant qu'elles ne sont pas neutralisées par le joueur de l'Axe.

Baltique

— Une unité d'infanterie par phase de mouvement peut traverser le côté d'hex. de mer entre Léningrad (0712) et l'hex. 0713, quelles que soient les ZdC de l'Axe, si elle n'a pas bougé autrement dans cette phase.

— L'infanterie soviétique peut battre en retraite à travers ce côté d'hex. après un combat.

— Seule la présence de la flotte de la Baltique permet de considérer l'hex. 0713 comme un hex. de fortifications. Si cette flotte est neutralisée (voir plus loin), 0713 n'est plus un hex. de fortifications. Il peut en résulter un surplus d'empilement que le Soviétique devra corriger dès sa phase de mouvement suivante, sous peine de devoir éliminer l'unité en trop.

Mer Noire et mer d'Azov

Le joueur Soviétique peut, lors de chacun de ses assauts, accomplir UNE des actions suivantes avec UNE unité d'infanterie n'ayant pas autrement bougé lors de la phase de mouvement de cet assaut:

— mouvement d'un port contrôlé par le Soviétique à un autre (un port est une ville, quelle que soit sa taille, située dans un hex. côtier);

— mouvement à travers un côté d'hex. de mer;

— attaque à travers un côté d'hex. de mer, considéré alors comme un côté d'hex. de fleuve (d'autres unités peuvent simultanément attaquer normalement le même hex.).

Neutralisation des flottes soviétiques

— Lors d'un de ses raids aériens, le joueur de l'Axe peut neutraliser définitivement une flotte soviétique en dépensant trois points d'aviation dans le même tour. Il pourra neutraliser l'autre en dépensant trois autres points lors d'un autre raid aérien (dans le même tour ou dans un autre).

— Le joueur de l'Axe peut aussi neutraliser la flotte de la Baltique en occupant l'hex. 0713, et neutraliser la flotte de la mer Noire en occupant simultanément tous les ports soviétiques sur cette mer.

— Une flotte neutralisée l'est pour le reste de la partie. Elle n'existe plus en terme de jeu.

15 — DEBUT DE PARTIE

Le tour 1 présente quelques particularités.

— Aucune unité de l'Axe stationnée en Roumanie ne peut attaquer ni traverser la frontière soviétique au tour 1.

— Pour les deux joueurs, le second assaut ne comporte pas de phase de combat.

— Les mouvements ferroviaires sont limités (voir 6).

— Les ZdC soviétiques ne s'étendent pas à travers la frontière durant le premier assaut allemand.

— Lorsqu'une unité soviétique bat en retraite, c'est le joueur Allemand qui la fait reculer, en respectant les règles normales.

— Les renforts soviétiques du tour 1 entrent en jeu comme suit: a) l'unité marquée 1: Od est placée à Odessa; b) l'unité marquée 1: E entre en jeu par le bord est de la carte.

16 — DURÉE DE JEU ET CONDITIONS DE VICTOIRE

Les joueurs peuvent disputer une partie en 7 ou en 10 tours.

Dans les deux cas, la victoire est déterminée en comptant les points de victoire allemands, positifs ou négatifs. La plupart sont attribués pour le contrôle ou l'encerclement de villes. Une ville est contrôlée si elle est située en territoire ami (voir 5). Elle est encerclée si le joueur qui la contrôle ne peut tracer à partir de cette ville une ligne de ravitaillement.

Points attribués pour les villes

— voir tableau ci-contre

Points attribués pour les unités éliminées

— Au moins 40 unités soviétiques éliminées à la fin de la partie (les unités blindées soviétiques comptent double dans ce calcul): +1.

NB. Les unités éliminées puis rentrées en jeu comme réserves ne sont pas comptées, sauf bien sûr si elles ont été à nouveau éliminées.

— Au moins 25 unités allemandes (ni roumaines, ni finlandaises) éliminées à la fin de la partie: -1.

— Chaque groupement panzer éliminé: -1 (indépendamment du décompte précédent).

• Enfin, si les joueurs ont décidé de disputer une partie longue (10 tours): +1.

Niveaux de victoire

0 pt (ou moins): grande victoire soviétique
1 pt: victoire substantielle soviétique
2 pt: victoire marginale soviétique
3 pt: match nul
4 pt: victoire marginale allemande
5 pt: victoire substantielle allemande
6 pt (ou plus): grande victoire allemande

Fin octobre, la Wehrmacht encerclait Léningrad (1pt), occupait Kharkov (2 pt), entrait à Rostov (2 pt), et occupait Odessa et Kiev. Les pertes soviétiques étaient énormes (1 pt). Total: 6 pt.

Mais dès fin novembre, Rostov était repris par les Soviétiques. Résultat: 4 pt.

Et fin mars, les pertes allemandes avaient lourdement augmenté (-1, +1 pour la prolongation)... Résultat malgré tout: 4 pt.

17 — OPTION

Et si les Allemands avaient laissé Mussolini se débrouiller avec les Grecs et les Anglais?

N'utilisez aucune unité située en Roumanie, ce pays est neutre en termes de jeu. Le tour 1 se déroule normalement et non selon la règle 15. Mais rajoutez un tour 0 qui, lui, se déroulera selon la règle 15.

Conception: John M. Astell.
Collaboration pour l'ordre de bataille allemand: Frank Chadwick.
Tests et conseils:
Tim Brown, Ben Knight, John Harshman.
Direction artistique:
Paul R. Banner, assisté de Chris Purcell.
Traduction et adaptation française:
Frank Stora.

TABLE DES RÉSULTATS DES COMBATS

Dé	1/4	1/3	1/2	1/1	1,5/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1	8/1
1	FS	FS	DR%	DR	DR	EX	DE	DE	DE	DE	DE	DE
2	AE	FS	FS	DR%	DR	DR	EX	DE	DE	DE	DE	DE
3	AE	AR	FS	FS	DR%	DR	EX	EX	DE	DE	DE	DE
4	AE	AR	AR	FS	FS	DR%	DR	DR	EX	DE	DE	DE
5	AE	AE	AR	AR	FS	FS	DR%	DR	DR	EX	DE	DE
6	AE	AE	AE	AR	AR	FS	FS	DR%	DR	DR	EX	DE

Une attaque à moins de 1/4 donne automatiquement AE.

POINTS ATTRIBUÉS POUR LES VILLES

Ville	Contrôle allemand	Encerclement	Contrôle soviétique
Léningrad	2	1	0
Moscou	2	1	0
Kharkov	2	1	0
Rostov	2	1	0
Arkhangelsk	1	0	0
Sébastopol	1	0	0
Odessa	0	0	-1
Kiev	0	0	-2

Les plans allemands prévoyaient la prise de toutes ces villes pour la fin de l'année 1941.



La carte se trouve sur le poster central.

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN

	Points de mouvement		
Type de terrain	Infanterie	Blindés	Effets sur le combat
Dégagé	1	1	Pas d'effet particulier
Accidenté	2 (1 infanterie de montagne)	3	-1 col.
Forêt	1	2	-1 col.
Marais	2 (1 pour les Finlandais)	4	-1 col. (blindés divisés par 2 en attaquant cet hex.)
Fortifications	1	1	voir 10
Grande ville	Pas d'effet particulier	Pas d'effet particulier	Pas d'effet particulier
Autre ville	Pas d'effet particulier	Pas d'effet particulier	Pas d'effet particulier
Voie ferrée	voir 6	Pas d'effet particulier	Pas d'effet particulier
Côté d'hex. de rivière non gelée	Pas d'effet particulier	+1	Toutes unités divisées par 2 en attaquant à travers
Coté d'hex. de mer ou de lac non gelé	interdit	interdit	interdit



FICHE SIGNALETIQUE

Nom : Agenda du Joueur
Age : deuxième année
Taille : 19 cm x 25,5 cm
Signes particuliers :
- 67 semaines (octobre 89 / décembre 90)
- inclut un guide débordant d'informations sur les clubs, les fédérations, les magasins spécialisés
- contient un grand jeu énigme primé
- textes de couverture sur 4 couleurs de fond, au choix

DESCARTES EDITEUR

En vente en librairie, dans votre boutique habituelle ou par retour de ce bon.

Je désire recevoir ____ Agenda (s) du Joueur 1990 au prix unitaire de 99F (89F + 10F de participation aux frais de port).

Textes de couverture sur fond
Jaune ☐ Rouge ☐ Bleu ☐ Violet ☐

Nom : ____________ Prénom : ____________
Adresse : ____________

Ci-joint mon règlement total de ______ F
(chèque, mandat, CCP) à l'ordre de JEUX DESCARTES.

JEUX DESCARTES, 5 rue de la Baume, 75008 Paris

YOM KIPPUR



Une guerre pour la paix

La première édition de Yom Kippur était l'un des meilleurs jeux d'International Team. Mais l'embrouillamini des règles entre deux niveaux artificiellement séparés, sans parler de bon nombre d'erreurs plus ou moins grossières, rendaient fort utile la refonte effectuée par Frank Stora. Le résultat: un jeu de très bonne qualité sur un thème rarement traité à ce niveau.

Avant de parler du jeu, rappelons tout de même que ce 4e affrontement israélo-arabe, s'il fut très meurtrier, s'est montré plus «positif» que ceux de 1948, 1956, et 1967. Comme les trois premières fois, les Israéliens ont remporté la victoire et sauvé leur pays. Mais la guerre de 1973 a eu des suites que bien peu imaginaient, puisqu'elle a permis à celui qui l'avait préparée de réussir à faire la paix! Anouar El Sadate, dont les armées, même finalement vaincues, avaient retrouvé leur honneur, put faire accepter à son peuple l'impensable: sa visite à Jérusalem. Hélas, le traité de paix qui suivit et rendit le Sinaï à l'Egypte coûta la vie à cet homme courageux, assassiné en 1981, lors du défilé qui commémorait précisément cette guerre «du Kippour».

Deux poids et deux mesures

La carte une fois assemblée (4 pièces pour Suez, 2 pour le Golan, plus les reliefs), penchons nous sur la règle. Ce n'est pas ici le lieu de la détailler: elle est classique, mais un peu longue, c'est une simulation de guerre moderne et il faut tenir compte de nombreux éléments. Nous nous arrêterons sur les points les plus originaux.

Tout d'abord l'avantage flagrant des Israéliens. La séquence prévoit pour chaque joueur une phase aérienne, une phase de mouvements terrestres et une phase de combats terrestres. Mais le joueur Israélien bénéficie, après ses combats, d'une deuxième phase de mouvement qui lui permet des percées ou des replis. Toujours à propos du mouvement, les Israéliens peuvent franchir le canal de Suez et le Jourdain beaucoup plus facilement que les Arabes. On constate aussi qu'ils peuvent bouger à travers les ZdC adverses, alors que les Arabes doivent s'y arrêter. Au chapitre combats terrestres, il existe deux tables, l'une destinée aux Israéliens et l'autre, beaucoup moins favorable à l'attaquant, destinée aux Arabes (et aux blindés israéliens s'ils font la bêtise — historique — d'attaquer sans infanterie de l'infanterie non mécanisée égyptienne).

Le ravitaillement est l'un des chapitres originaux par rapport à l'ancienne règle. Là encore, avantage aux Israéliens: leurs lignes de ravitaillement peuvent franchir sans pont le canal de Suez, et une unité isolée peut encore attaquer à demi force, tandis qu'une unité arabe isolée ne peut plus attaquer.

En l'air enfin, les avions israéliens ont des valeurs de combat nettement supérieures à celles des avions arabes, et leurs tirs air-air ont un bonus au dé!

Bref, si l'on ne regardait que les règles, on pourrait croire que les Arabes n'ont pas l'ombre d'une chance.

Le poids du nombre, le choc des SAM

Mais un coup d'œil sur la planche de pions montre que les Israéliens vont avoir du mal! En dehors des fortins et des SAM (et si l'on ne prend garde au fait que les brigades de paras israéliens sont représentées par deux pions chacune, dont un seul peut être en jeu à la fois), les Israéliens alignent *35 brigades, contre 91 arabes! Et le* potentiel de combat moyen de leurs pièces n'est qu'à peine supérieur à celui des Arabes.

L'autre facteur qui joue en faveur de l'Arabe est l'existence des missiles sol-air, les fameux SAM soviétiques. Ceux-ci sont très dangereux (même s'ls le sont beaucoup moins que dans l'édition d'I.T., dont le concepteur avait oublié que les Arabes avaient perdu du fait de leurs missiles autant d'avions que les Israéliens!). Le mouvement des unités de SAM pour couvrir l'avance de leurs troupes devient une des clés du jeu.

Cachez ces zincs que je ne saurais voir

Ce qui nous amène à reparler avions. Précisons d'abord que les interceptions se font après que toutes les détections aient été tentées. Précisons aussi que les chasseurs (ou chasseurs-bombardiers) peuvent être utilisés deux fois par tour: une en escorte et une en interception.

Plus important: vous pouvez simplifier utilement les combats aériens (paragraphe 10.33). Un round suffira (c'est ce qui est dit dans les généralités, 10.3, ligne 6!). Faites simplement le total des forces des deux camps. L'exemple de la fig. 3 donne: 12 points arabes, 15 points israéliens. Avec les jets de dé de l'exemple, les deux chasseurs israéliens sont repoussés (6 à 1 contre 2) mais peuvent se faire réduire s'ils veulent accompagner leur bombardier pour affronter les SAM.

En effet, lors des tirs de SAM, les escorteurs non *repoussés en combat aérien peuvent soit refuser* de subir ces tirs, soit s'y soumettre pour protéger leur troupeau en prenant à sa place des coups éventuels.

L'exemple de la fig. 4 donne: 12 contre 12; 4 pour les Arabes: le Mirage est repoussé; 4 pour les Israéliens (+1 = 5): deux MiGs sont repoussés (ce qui n'a aucune conséquence pour eux).

Enfin, il est chaudement recommandé de jouer en cachant les avions attaquants avec un pion non marqué. Le défenseur place donc ses intercepteurs en ne connaissant que le nombre des avions ennemis. Et cela permet d'attirer les chasseurs adverses dans un guet-apens, en faisant semblant d'envoyer un raid de bombardiers composé en fait de trois chasseurs. Le rôle des chasseurs-bombardiers sera distingué grâce à leur orientation dans la pile.

Et pour une petite rectif de plus

Les indications données ci-dessus le sont en complet accord avec Eurogames. Sur la demande de l'auteur, d'autres modifications relativement mineures doivent s'y ajouter. Au paragraphe 9.2, Damas est une source de ravitaillement arabe; et les Israéliens peuvent faire passer une LdR au Liban si les Arabes l'ont fait avant. Les unités arabes isolées ne peuvent entrer volontairement en ZdC israélienne. Et si les unités égyptiennes et jordaniennes isolées se défendent normalement, les autres unités arabes isolées se défendent à demi force (arrondir par excès: 3/2=2). Le responsable de ces oublis a été fusillé à l'aube...

En conclusion, YK est un jeu où la disproportion des forces et des capacités qui fait tout le sel et le réalisme du wargame atteint un sommet. On prend ainsi un vif plaisir à jouer l'un puis l'autre camp, car les stratégies à employer sont très différentes!

François Trajan

FICHE TECHNIQUE

Yom Kippur (2e édition) est un wargame en français publié par Eurogames.
Sujet: la guerre du Kippour, en octobre 1973, entre Israël et les pays arabes.
Niveau: opérationnel/stratégique. Un pion: une brigade, un tour: deux jours.
Matériel: deux cartes en carton fort; 264 pions et marqueurs.
Complexité: 7/10.
En deux mots: des mécanismes originaux font de YK une simulation très intéressante, destinée à des joueurs ayant déjà un peu d'expérience.
A signaler: pour les possesseurs de l'édition International Team, Eurogames propose la règle et les aides de jeu au prix de 30 F.

OKINAWA

Colin-maillard dans le Pacifique

La sanglante bataille d'Okinawa avait donné lieu à l'un des wargames les plus catastrophiques d'International Team. Un énorme travail a été fait par Xavier Jacus, pour cette 2e version. Si quelques points sont discutables, au moins avons nous maintenant un jeu simple et original par son mécanisme en simple insu.

Les jeux en simple insu ont un goût particulier, que certains pourraient trouver désagréable. Le Japonais est en effet relativement passif, et l'Américain s'énerve parfois à force d'avancer sur la pointe des pieds en terrain miné. Mais d'autres trouveront très excitant ce jeu d'exploration et d'embuscade. De toute façon, Okinawa gagne beaucoup à être joué en match aller-retour, comme la règle le conseille.

Un lourd passé

Le jeu original était l'un des premières d'I.T. Il «bénéficiait» de pions hexagonaux peu agréables à manipuler; hélas, les lois de la réédition n'ont pas permis qu'il en fût autrement pour le jeu d'Eurogames. De même, les potentiels inscrits sur les pions sont, de gauche à droite: le mouvement, l'attaque et la défense; attention aux joueurs habitués à l'ordre attaque — défense — mouvement. Et puis, aucun potentiel n'est inscrit sur les pions fortins et points d'appui. Les fortins devraient avoir 0-8-8 et les points d'appui 0-0-5. Toujours pour la même raison, il y a surnombre de pions kamikazes: 26, alors que seuls 10 peuvent être utilisés en même temps. Vous pouvez vous servir des surplus comme marqueurs en inscrivant un chiffre au dos: 1, 2, 3... pour indiquer la réduction du potentiel d'une unité touchée par l'artillerie mais non désorganisée.

Contre la montre

Pour refaire une beauté à Okinawa, il fallait des méthodes radicales. Les nouvelles conditions de victoire sont une bonne idée: le jeu devient une course contre la montre pour l'Américain, qui doit pour gagner, éliminer tous les pions japonais avant le 14e tour. Il y a exactement 58 pions terrestres japonais, dont 34 mobiles. En face, 68 pions terrestres U.S., plus 13 navires — en fait, de l'artillerie flottante.
La première phase de chaque tour est consacrée aux mouvements des navires en question. Chaque fois, le Japonais tente de mettre hors de combat pour un tour le plus possible de ces navires, grâce à ses kamikazes. C'est là que peut intervenir le Yamato, super cuirassé nippon aux neuf canons de 457 mm. Dans la réalité, cette belle bête n'a pas eu la moindre chance, écrasé par les avions de l'U.S. Navy. Même si le Yamato avait échappé par miracle (et momentanément) à l'attention des bombardiers, il aurait trouvé à qui parler sur place: un peu moins fort que lui, mais beaucoup plus nombreux (des cuirassés modernes de la classe Iowa et notre Richelieu, si, si!). Bref, l'ajout du Yamato ne me paraissait pas s'imposer. On peut le considérer comme une option, un «what if» fort improbable, sans nuire au jeu.



Dans le brouillard

Il est très important de noter quelques détails précis qui régissent le succès des embuscades japonaises, donc l'issue du jeu. Il y a embuscade lorsqu'un pion américain tente de passe «sur» un pion caché. Cela provoque un combat immédiat contre un Japonais doublé. C'est pourquoi l'Américain a intérêt à bouger ses pions un par un, car en cas de mauvaise rencontre, l'élimination est très probable, dès lors qu'il y a en face deux pions empilés. Si le Yankee s'arrête près d'une unité japonaise cachée, surtout si un blindé s'arrête au pied d'une montagne, le Japonais peut avoir intérêt à révéler l'existence de son unité (paragraphe 12, renforts) pour forcer l'Américain à combattre dans une position désavantageuse, car les zones de contrôle sont rigides et dans ce cas, imposent le combat.

Réel et simulation

Les règles de combat elles-mêmes sont très classiques. En dehors du cas des «renforts», le combat est semi-volontaire: on n'est forcé d'attaquer tous les pions qui se trouvent dans la ZdC d'une de ses unités que si on décide que celle-ci doit attaquer.
En fait, l'issue des combats étant (sauf encerclement) très aléatoire, il est hautement recommandé d'amoindrir son adversaire au canon avant de l'attaquer. Si l'on parvient à le désorganiser, l'éliminer ne sera qu'une formalité. Notons ici que, pour rendre le jeu plus... jouable, les capacités d'attaque des Japonais semblent avoir été surévaluées, tandis que leur résistance en défense a sans doute été un peu réduite.
Note pour l'Américain: il doit essayer de ne pas se faire éliminer d'une zone de la carte, sinon ses pertes dans ce secteur seraient définitives.

Chipotages et conclusion

En dehors du cas Yamato, j'ai peu de reproches à formuler, si l'on tient compte du fait qu' Okinawa ne prétend pas avoir les qualités de mouvement d'un jeu de blitzkrieg dans une steppe quelconque. Quelques chipotages, quand même. Ainsi, on voit mal un pion de blindés japonais s'empiler avec un fortin ou même un point d'appui! Et puis, contrairement à ce qui dit la règle (paragraphe 9d), deux unités concentrées ne se protègent pas mieux contre l'artillerie, au contraire! Dès que les coups au but atteignent la force défensive du pion le plus faible, il devrait être désorganisé et les coups en surplus reportés sur le pion empilé avec lui (- 1 si ce dernier est un blindé ou une artillerie).
Okinawa est un jeu simple, qui favorisera les joueurs très organisés, quelque soit le camp qu'ils commandent. Le système en simple insu permet des surprises qui varient les parties. Et la relative brièveté de celles-ci a même déjà permis l'organisation de tournois.

François Trajan

FICHE TECHNIQUE

Okinawa(2e édition) est un wargame en français publié par Eurogames.
Sujet: la conquête de l'île japonaise d'Okinawa par les forces américaines au printemps 1945.
Niveau opérationnel. Un pion: un bataillon, un tour: 5 jours environ.
Matériel: une carte en carton fort représentant toute l'île et de petites reproductions sur papier pour la mise en place secrète des Japonais; 166 pions et marqueurs.
Complexité: 5/10.
En deux mots: un jeu en «simple aveugle» à jouer de préférence en aller-retour, pour des joueurs même peu expérimentés.
A signaler: pour les possesseurs de l'édition International Team, Eurogames propose la règle et les aides de jeu au prix de 30 F.

LITTLE BIG HORN

Du western pour vos hexagones

Peaux Rouges contre Tuniques bleues! Le sujet est rarissime dans les wargames mais ce n'est pas étonnant qu'un thème aussi original ait donné envie à Eurogames de faire réviser le jeu d'I.T. Résultat: un jeu sans doute encore améliorable, mais qui sort de l'ordinaire.

Il est certain qu'en 1876, dans les grands espaces de l'Ouest, les «bons» étaient les Sioux. Custer était un massacreur doublé d'un inconscient. Il avait refusé de croire qu'il risquait de se heurter à des forces dix fois supérieures en nombre au demi-régiment qu'il menait à la mort. En fait, dans cette inconscience même réside l'une des difficultés de cette simulation: il est très difficile au joueur U.S. d'être aussi mauvais que Custer. Et il risque d'être dur pour son adversaire d'être aussi efficace que Crazy Horse et Sitting Bull!

La carte en relief est plutôt belle à regarder et surtout, le carton fort sur lequel elle est imprimée fournit — qualité commune à tous les jeux de la série — un plan de jeu bien agréable. Regrettons tout de même que, dans les cases de forêt, la distinction entre plaine et plateau soit difficile à faire.

Les pions sont très élégants: bleu et or comme il se doit pour les Visages Pâles, ornés de peintures de guerre pour les différentes tribus de la nation sioux. Voilà qui nous change des Allemands gris, des Russes bruns, des Anglais beiges et des Américains vert sombre. Hélas, le verso (face réduite) de plusieurs pions de cavalerie représente un pion d'infanterie. Cette erreur ne doit pas créer de confusion avec la double représentation des pions de cavalerie que le joueur U.S. peut remplacer par des pions «cavalerie démontée» qui se comportent exactement comme de l'infanterie.

Cette possibilité est un élément capital, car si l'infanterie est moins costaude au corps à corps que la cavalerie (6 pour 9), elle possède deux phases de tir par tour au lieu d'une et bénéficie de + 1 au dé de tir si elle est commandée.

Séquences à surprises

A propos de phase, jetons un coup d'œil sur la séquence de jeu.

Le joueur U.S. (ne dites pas «l'Américain»: les Sioux étaient américains aussi, non?) le joueur U.S. donc commence par une phase de tir, à laquelle succède une phase de mouvement puis de corps à corps le cas échéant (la cavalerie commandée peut charger, sa force passant alors de 9 à 12). Le joueur Sioux effectue les mêmes opérations, mais il «bénéficie» d'une phase préalable où un jet de dé indique combien de Braves préféreront, ce tour-ci, s'occuper des squaws et des papooses plutôt que combattre. De plus, l'infanterie et la cavalerie démontée U.S. peuvent effectuer des tirs d'opportunité sur les Indiens qui bougent — et c'est très sanglant.

Cette séquence de jeu et quelques autres points suscitent diverses réflexions. Pourquoi les Sioux ne peuvent-ils tirer sur des Longs Couteaux qui leur passent sous le nez? Comment la cavalerie (des deux camps) fait-elle pour vomir un feu d'enfer tout en chargeant? Comment fait l'infanterie pour quitter sans difficulté ni dommage la ZdC des Sioux qui l'attaquent à dos de mustangs? Comment des cavaliers démontés, traînant leurs chevaux par la bride, peuvent-ils réussir à encercler les Peaux Rouges, toujours sur leurs mustangs?

Heureusement, il y a dans la règle de LBH des surprises plus heureuses. C'est le cas du mouvement secret hors carte des tribus sioux, excellente idée qui fait régner un suspense très intéressant. Le joueur U.S. regarde tout autour de la carte monter les signaux de fumée, tandis que résonnent les tambours de guerre... Brrr!

Une question d'équilibre

Il ressort des remarques ci-dessus que les Sioux, malgré la force de leurs pions (12), ont mille difficultés face à un joueur U.S. normalement doué. Celui-ci s'efforce au début de temporiser en attendant ses renforts et quand tout le monde est là, il avance comme un rouleau compresseur. Je le répète, l'efficacité du tir de l'infanterie et de la cavalerie démontée est terrifiante, sans parler des Gatling (les premières mitrailleuses), surtout si ces unités sont commandées.



Pourtant le jeu est beau, l'ambiance est au rendez-vous. Alors, comment retomber sur ses pieds? D'abord, en rendant aux Sioux un tir d'opportunité. Ensuite, en interdisant le mouvement à toute unité qui tire au début de son tour de jeu. Enfin, en interdisant à l'infanterie et à la cavalerie démontée de quitter la ZdC d'une unité sioux et en interdisant à la cavalerie démontée d'entrer en ZdC sioux.

Un bon point pour LBH: le jeu s'adapte avec souplesse à ces modifications. En fait, vous pouvez aussi imaginer des «what if» qui renouvellent son intérêt après quelques parties. Par exemple, supprimez la table de mobilisation des Sioux: considérez qu'ils sont tous assoiffés de scalps blonds; et/ou faites varier les effectifs engagés; ou donnez au joueur U.S. pour ses renforts une photocopie de la feuille de mouvements hors carte, qu'il utilisera comme le Sioux, mais en ne bougeant qu'aux tours impairs.

Hugh leader

Cette célèbre bataille n'a vu l'affrontement que de trois mille combattants environ de chaque côté, alors que des chocs opposant des armées de cent mille hommes s'étaient déroulés douze ans avant entre Bleus et Gris. C'est dire bien sûr qu'à long terme, les Sioux, si fort qu'ait été leur droit, n'avaient pas la moindre chance face à la marée venue de l'est. Mais je m'égare...

Si j'ai discuté la règle, ce n'est que pour vous permettre de mieux profiter du jeu! Dans le fond, on pourrait très bien faire de LBH un jeu à scénarios du type Squad ou Tank Leader, le soleil et les chevaux en plus. On pourrait même — pourquoi pas? — utiliser les cartes de ces jeux!

François Trajan

FICHE TECHNIQUE

Little Big Horn (2e édition) est un wargame en français publié par Eurogames.

Sujet: en 1876, les affrontements entre l'armée des U.S.A. et les Sioux, qui virent l'anéantissement de la moitié du 7e de cavalerie et la mort du général Custer.

Niveau: tactique. Un pion: une compagnie environ, un tour: 15 à 30 minutes.

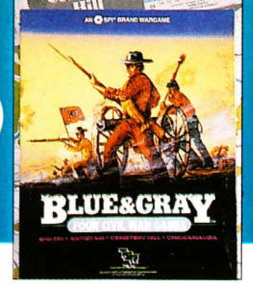
Matériel: une carte en carton fort, environ 150 pions et marqueurs.

Complexité: 4/10.

En deux mots: un jeu simple sur un thème très original. Mais, joueurs expérimentés ou novices, nos propositions de modifications sont vivement recommandées.

A signaler: pour les possesseurs de l'édition International Team, Eurogames propose la règle et les aides de jeu au prix de 30 F.

Blue and Gray(1)



Si la réédition TSR de ce bon vieux quadrigame SPI affiche un peu son âge - bientôt quinze ans! - «Blue and Gray» permet de bien s'amuser sans devoir au préalable digérer de longues pages de règles. Et puis, avec quatre batailles pour le prix d'une boîte, on en a pour son argent!

La règle de *Blue and Gray* est d'une simplicité enfantine. Il s'agit de simulations opérationnelles: un pion = une brigade, un tour = une à quelques heures... La séquence de jeu? Je bouge, j'attaque toutes les pièces qui exercent une ZdC sur les miennes - à toi de jouer. Les pions ont tous 6 points de mouvement, les rivières coupent les ZdC, le combat est obligatoire, etc. L'artillerie porte à 3 cases et n'est utilisée qu'en attaque. L'empilement est de 2 unités par hex.

C'est sûr, le système de jeu n'est pas follement raffiné. Mais c'est justement son mérite! Sa brève description vous dit sans doute quelque chose. Bon sang mais... c'est à peu près exactement le même que celui des *Quatre dernières batailles de Napoléon*, de l'aveu même des auteurs. Un système pas si détestable que ça, puisqu'il a aussi enfanté *Fleurus* et *Valmy* (Jeux Descartes). Autrement dit, les joueurs connaissant l'un des jeux ci-dessus pourront commencer à jouer dans les dix minutes.

La Sécession en un coup d'oeil

Blue and Gray comporte quatre jeux, comptant chacun 200 pions en tout et une carte de 40x50 cm environ. Maniable, n'est-ce-pas? Vous y trouverez: *Shiloh - The battle for Tennessee, 6-7 avril 1862; Antietam - The bloodiest day, 17 septembre 1862; Cemetery Hill - The battle of Gettysburg, 1-3 juillet 1863; Chickamauga- The last victory, 19-20 septembre 1863.*

Hélas! TSR n'a pas (encore?) jugé bon de rééditer aussi Blue and Gray II qui, sans aucun changement de règles, nous apportait du fort intéressant: *Fredericksburg - The Union repulsed, 13 décembre 1862; Hooker and Lee, The battle of Chancellorsville, 2-3 mai 1863; Chattanooga, Gateway to victory, 24-25 novembre 1863* et *Battle of The Wilderness - Gaining The initiative, 5-6 mai 1864.*

Les plaisirs du bricolage

On pourrait presque s'arrêter là et vous souhaiter bon amusement avec *B & G*, mais un article paru dans *Strategy and Tactics* il y a 5 ans m'a donné quelques idées pour améliorer ces jeux, sans les «monsteriser» et sans autre dépense que l'utilisation d'un second dé.

En avant donc pour quelques subtils bricolages.

• La cavalerie. Si elle n'entre pas en ZdC adverse, elle peut bouger de 9 points de mouvement.

• L'effet des ZdC. Une unité peut quitter une ZdC ennemie pendant le mouvement: c'est un décrochage. Ce mouvement ne peut être que d'une case. L'artillerie ne peut l'effectuer, ni l'infanterie en ZdC de cavalerie, ni les unités décimées (voir plus loin). Si ce mouvement se fait de ZdC en ZdC, ou se fait en passant un pont ou un gué, l'unité est décimée.

• La cavalerie attaquée sans cavalerie peut, avant le jet de dés, choisir de subir un résultat DR.

• Les combats sont régis par la table ci-jointe, en lançant deux dés au lieu d'un. Les résultats peuvent être originaux. Outre AE, AR, EX, DR et DE, on trouve aussi:

AD ou DD: Attaquant ou Défenseur décimé. On place sur l'unité touchée un marqueur (pion non *imprimé de la couleur adverse par exemple).* L'unité en question doit reculer. Sa force est désormais divisée par 2 (pourquoi arrondir? 5/2 = 2, 5). Bien sûr, une unité décimée à nouveau décimée est éliminée.

2D: A et D sont décimés.

ED: D éliminé, et A perd moitié autant de points que la force de D.

Quand deux unités empilées sont décimées, toutes les deux sont «marquées», l'une n'est pas éliminée pour laisser l'autre intacte.

• Une unité qui recule dans une ZdC adverse est décimée.

• L'attaquant peut avancer dans un hex libéré avec une infanterie, ou une infanterie + une cavalerie, ou une ou deux cavaleries, jamais avec de l'artillerie.

• La réduction du rapport de forces (7.9) perd tout intérêt, de même que la règle optionnelle (11.0), grâce à l'utilisation de la nouvelle table des combats.

• Artillerie: le 8.14 est supprimé. Si l'artillerie attaque seule, on n'applique que DD, DE et la partie concernant le défenseur dans 2D, ED et EX.

Revue de détail

• **Shiloh** est très intéressant par sa structure à double face: le Sud doit gagner le premier jour, ou tenter de ne pas perdre le second; le Nord doit tenter de ne pas perdre le premier jour et de gagner le second. La règle 18.0 restreignant le mouvement du Nord lors des deux premiers tours doit être adoucie: le Nord ne peut bouger ses unités que d'un hex - mais il n'y est pas obligé!

•**Antietam** fait l'objet d'une nouvelle règle, made in U.S.A., remplaçant très avantageusement la restriction de mouvement du Nord pour symboliser les hésitations de MacClellan, le général nordiste, auteur d'une splendide manœuvre d'encerclement stratégique et incapable d'en concrétiser les résultats.

Avant de commencer la partie, on place dans un gobelet une unité de chacun de ces corps nordistes: IIe, Ve, VIe, IXe et XIIe, plus une de la division de cavalerie. On y ajoute seize pions sans marque. Au premier tour, seul le Ier corps peut bouger. L'artillerie tire normalement. A chaque tour (premier tour compris), le joueur «Nord» prend au hasard un pion dans le gobelet. Si c'est une unité, le corps en question est activé. Sinon, le pion est écarté. Le VIe corps entre en renfort au *tour 4, mais ne peut bouger ensuite que si son* pion est tiré (ou l'a été auparavant). Bien sûr, si le Sudiste est assez dingue pour passer la rivière, tous les Bleus se déchaînent!

• **Cemetery Hill** est particulièrement simple du point de vue stratégique. Les niveaux de victoire devraient tenir compte du contrôle de Gettysburg pour éviter une certaine monotonie.

• **Chickamauga** est en revanche très varié. La Confédération comme l'Union ont à leur disposition une grande variété d'attitudes, plus ou moins agressives. De nombreuses escarmouches de cavalerie sont à prévoir au nord de la carte. C'est une bataille de mouvement.

Au total, si vous n'exigez pas des wargames une simulation «lourde», *Blue and Gray* vous offrira une excellente formule, très distrayante, qui pourra vous donner envie de regarder de plus près les batailles de la Guerre de Sécession, voire d'investir dans les jeux plus complexes décrits dans le précédent Casus.

Frank Stora

Table des résultats des combats

Deux dés	1-5	1-4	1-3	1-2	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1
2	DR	DR	DD	DR	DE	DD	DD	DD	DD	DR	DR
3	AR	DR	AR	DD	DD	DE	DR	DE	DE	DR	DR
4	AD	AR	DR	AR	DD	DD	DE	DD	DD	DE	DD
5	AR	AR	AR	DR	AR	DD	DD	DE	DE	DE	DE
6	AD	AD	AD	AR	AR	DR	DR	DR	DR	DE	DE
7	AE	AD	AR	AD	DR	AR	AR	DD	DD	DD	DE
8	AE	AE	AD	AE	AD	DR	DD	DR	ED	ED	DD
9	AE	AE	AE	AD	AR	2D	2D	EX	EX	ED	ED
10	AE	AE	AE	AR	AD	AR	DR	AR	EX	EX	EX
11	AE	AE	AE	AR	AE	EX	EX	EX	AR	AR	DR
12	AE	AD	AE	EX	2D	AD	EX	2D	2D	DR	AR

(1) Cet article aurait dû, vous vous en doutez, figurer dans le dossier «Guerre de Sécession» paru dans le précédent numéro de Casus Belli. Hélas, les pages de ce dernier n'étaient pas extensibles!



Avec le troisième jeu «d'initiation au wargame» de Milton Bradley, les phantasmes de l'Amérique profonde et éternelle (celle des Reagan, Mac Carthy et consorts) apparaissent au plein jour. Ils craignent l'invasion des U.S.A. par les communistes... Mais laissons les Américains croire à ses bêtises et amusons nous avec un jeu qui reste de qualité. Le recul et le sens du 2e degré ne doivent pas perdre leurs droits!

FORTRESS AMERICA

Le thème...

A la fin du XXe siècle, des terroristes firent exploser une bombe nucléaire dans le Golfe persique. La principale source d'énergie de la planète devint inutilisable. Les U.S.A. construisirent alors des satellites qui, reliés à douze stations solaires, fournirent l'énergie nécessaire à la survie de l'humanité. Mais ils armèrent également ces satellites en les équipant de lasers anti-missiles annulant ainsi la menace nucléaire et, avec elle, tout principe de dissuasion. L'U.R.S.S. déclara alors qu'il y avait violation du traité ABM de 1972 bannissant les défenses anti-missiles et accusa les U.S.A. de tenir le monde en otage. Une guerre éclata, qui dura dix ans. De nouvelles frontières furent tracées et trois nouvelles alliances se formèrent: l'Asie et les nations du Pacifique, l'Amérique du sud et du centre, l'Europe et l'Union soviétique. Leur but commun: détruire l'Amérique du nord. Les États-Unis, seuls et mal préparés, durent donc contrer l'attaque à l'ouest de «l'Alliance des Peuples de l'Asie», au sud de la «Fédération de l'Amérique centrale», et à l'est du «Pacte Euro-Socialiste»...

Le jeu

Le but des Américains est de contrôler 13 villes sur 30 ou de détruire les forces ennemies; pour chacun des envahisseurs, de contrôler 18 villes; pour une alliance (but «collectif»), d'avoir le plus grand nombre de points de victoire.

La carte représente les États-Unis, elle est divisée en territoires neutres, en territoires possédant des ressources naturelles (minières, énergétiques, agricoles), ou encore en territoires à forte concentration de populations.

Chaque armée est composée de 60 figurines: infanterie, chars sur coussin d'air, hélicoptères, bombardiers, etc. Par ailleurs, les U.S.A. disposent de 12 lasers et de 24 partisans.

Fortress America est un jeu dont les règles et le système sont très simples, mais qui se révèle plus subtil qu'il n'y parait. Les Américains doivent défendre leurs territoires, et tout particulièrement ceux à forte concentration démographique. Ils possèdent par ailleurs l'arme la plus puissante du jeu, le laser, qui peut détruire toute unité en n'importe quel point de la carte. En outre, ils peuvent, grâce à leurs partisans, faire des attaques imprévisibles pour l'ennemi. Pour finir, ils possèdent un dernier avantage, et non des moindres: pouvoir récupérer leurs unités détruites, ce que ne peuvent pas faire leurs adversaires. Ces derniers doivent donc détruire l'Amérique avant qu'elle ne devienne trop forte et ils doivent attaquer sans cesse en essayant de réduire au minimum les ressources américaines. Prudence et qualités manoeuvrières leur sont indispensables...



La stratégie des U.S.A. est donc défensive. Ils doivent essayer de maintenir un périmètre de sécurité afin de ne pas se laisser envelopper. Il leur est quand même possible de céder quelques territoires importants sans que cela nuise à leur objectif général. La stratégie des envahisseurs doit être très agressive. Mais le plus dur sera de conserver les territoires conquis car les pertes seront énormes. Il leur faudra combattre sur un front très large de façon à éviter la concentration des forces adverses, et surtout, ne pas hésiter à faire très tôt un usage massif de l'aviation. Mais le problème le plus important auquel seront confrontées les nations coalisées est celui de l' instabilité de leur alliance. En effet, elles finiront par se tirer dans le dos puisque le joueur ayant le plus de points est le vainqueur. Il faudra donc se méfier de tout le monde, au grand avantage d'un joueur américain qui saura exploiter, si ce n'est même provoquer, ces dissensions.

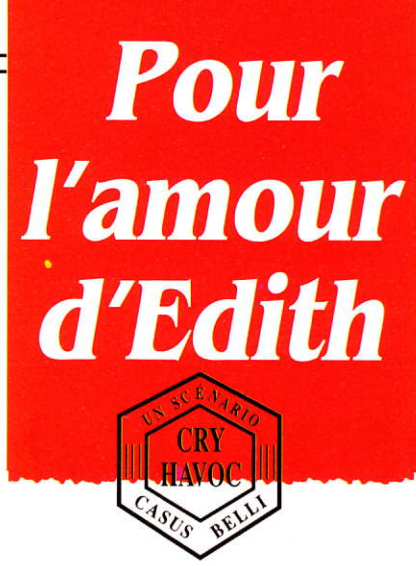
That's entertainment...

Disons-le tout net, Fortress America n'est pas un jeu de simulation, mais un jeu de détente et de stratégie. Les mécanismes comme le thème sont simplistes car il s'agit d'un produit destiné au grand public américain (...) tout en pouvant être apprécié par des wargameurs désirant passer un moment agréable sans avoir à se référer constamment à un livret de règles. MB a produit un bon jeu d'initiation à la stratégie et à la réflexion qui reste très amusant, surtout si on sait le pratiquer avec humour et détachement.

Philippe Laymet

FICHE TECHNIQUE
Editeur: Milton Bradley, règles en anglais
Thème: l'invasion des États-Unis par les communistes...
But du jeu: contrôler les villes
Matériel: un plateau de jeu à 3 volets, un écran de références, 5 casiers de rangement, 306 figurines en plastique, 102 marqueurs, 12 dés, 1 jeu de cartes «partisans», 1 livret de règles.
Prix indicatif: 310 F.

Pour l'amour d'Edith



Edith est la fille cadette d'un riche seigneur de la région. Son père l'a promise en mariage à un chevalier puissant et redouté qui la courtise depuis longtemps. La veille des noces, Edith, dont la beauté n'a d'égale que sa force de caractère, décide de s'enfuir et d'aller rejoindre un jeune archer qu'elle a rencontré quelques mois plus tôt lors d'une fête au château. Outragé, le fiancé lance des hommes d'armes à sa poursuite, avec ordre de la ramener à temps pour le mariage. Edith, accompagnée de Léopold son fidèle serviteur, est rattrapée à la tombée de la nuit par les hommes du chevalier, non loin d'un petit village. Le groupe décide d'y passer la nuit avant de repartir pour le château aux premières lueurs du jour. Le jeune archer, parti lui aussi à la recherche de sa bien-aimée dès qu'il a su qu'elle s'était enfuie, finit par apprendre où elle se trouve. Accompagné d'un frère d'armes, de son oncle et de ses trois fils, il part tard dans la nuit en direction du village...

Tapis de jeu utilisé: la carte du village.

Les camps en présence

• **Les hommes du chevalier**
Piquiers: Wat, Ben et Odo
Vougiers: Tybalt et Rees
Arbalétrier: Gaston
Plus Edith et Léopold.

• **L'archer et ses amis**
Archers: Mathias et Chrétien
L'oncle et ses 3 fils: Gobin, Gam, Farmer et Carpenter (paysans)

• **Les habitants du village**
Paysans: Baker, Cédric, Gilles, Radult, Salter, Smith, Wulf et Philip le colporteur.

Positions de départ

• Le joueur chevalier dispose ses hommes d'armes et les habitants du village *en secret* dans les différentes pièces, à l'exception d'un soldat qui monte la garde dans la rue du village. Il ne peut pas y avoir plus de deux personnages par pièce et les soldats ne doivent pas dormir dans les mêmes pièces que les paysans. Les personnages dans les pièces ne peuvent pas occuper des cases porte ou fenêtre. Ils dorment tous et leurs pions sont retournés du côté *stun* (assommé). Le soldat de garde doit être placé sur l'une des cases de la rue, cases porte (bâtiment 1 et 2) et entrée de cour comprises. Le joueur chevalier note ensuite (en secret toujours) la pièce dans laquelle se trouvent Edith et Léopold, sans toutefois disposer ces personnages sur la carte. Pour les bâtiments qui possèdent deux pièces, on considérera que celle où est indiqué le numéro du bâtiment est la pièce 1 et l'autre la pièce 2. Edith et Léopold viennent en surnombre des personnages déjà présents éventuellement dans la pièce.

• De son côté, le joueur archer note, en secret également, lequel des deux archers est l'amant d'Edith et qui, parmi les habitants du village, est le cousin de l'oncle Gobin. Les deux cousins se sont perdus de vue depuis longtemps et Gobin ne sait même plus dans quelle maison il habite, mais il est sûr qu'il peut les aider.

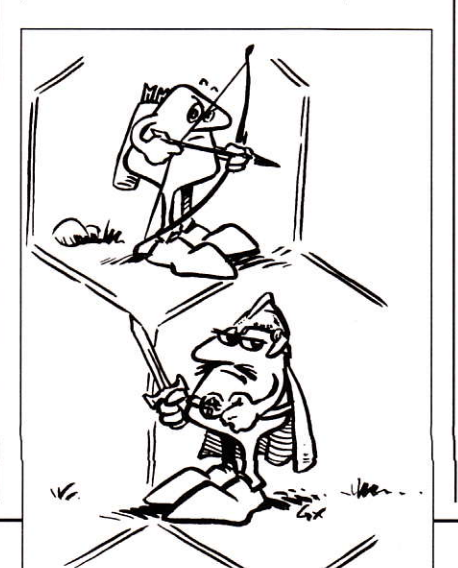
Début de l'action

Le joueur archer commence la partie en faisant rentrer ses personnages par n'importe quel côté de la carte. Il n'est pas obligé de les faire rentrer tous par le même côté. Le joueur chevalier ne peut bouger que le soldat de garde tant que l'alerte n'a pas été donnée. Le soldat de garde ne peut s'éloigner que de trois cases de sa case de départ, autrement dit ses mouvements se limitent à un rayon de trois cases calculé à partir de l'emplacement qui lui est donné avant de commencer la partie.

Règles spéciales

Les personnages endormis

Quelqu'un entrant dans une pièce (par une fenêtre ou une porte) réveille les personnes qui y dorment s'il fait 8, 9 ou 10 au dé. On jette le dé pour chaque personnage qui rentre et pour chaque pièce. Le lancer s'effectue au moment précis où le personnage met le pied sur la première case de la pièce. Dès qu'un personnage est réveillé, on retourne son pion (il retrouve sa force normale). Il est possible de connaître l'identité d'un dormeur sans pour autant le réveiller: il suffit d'amener un personnage sur l'une des cases adjacentes à celui qui dort. Il est possible également de réveiller ou d'attaquer un personnage endormi. Dans ce dernier cas, sa force en défense est réduite à 1 lors de la première attaque, après quoi il combat normalement s'il n'a pas été tué dans son sommeil... Il est possible de passer par une case où se trouve un personnage endormi, mais pas de s'arrêter dessus.



Edith, qui n'arrive pas à dormir, se manifestera dès qu'un personnage rentre dans la pièce où elle se trouve. A chaque nouvelle pièce visitée, le joueur chevalier est donc obligé de préciser si Edith et son serviteur s'y trouvent ou non. Dans l'affirmative, il dispose les deux pions dans la pièce.

N.B.: le soldat de garde ne peut pas rentrer dans une pièce tant que l'alerte n'a pas été donnée.

Alerte

L'alerte est donnée automatiquement dès qu'un soldat du chevalier est réveillé ou que le soldat de garde aperçoit quelque chose qui bouge (pour établir sa ligne de vue, on tiendra compte des obstacles de la même façon que pour une ligne de tir). Toutefois, comme il fait nuit, il n'apercevra pas un personnage qui ne passe que par des case talus, broussailles ou arbres. Une fois l'alerte donnée, le joueur chevalier peut bouger ses hommes d'armes comme il l'entend lors de sa phase de jeu. Les pions qu'il ne bouge pas restent du côté *stun* mais sont considérés réveillés. De cette façon, il peut garder une partie de son dispositif secret tant que certains de ses personnages n'ont pas bougé.

Le joueur archer peut éviter de donner l'alerte s'il arrive à tuer tous les soldats qu'il a réveillés pendant la même phase de jeu où il est entré dans la pièce. De la même façon, le soldat de garde ne donnera pas l'alerte s'il est tué par la première flèche tirée avant qu'il ait vu bouger quoi que ce soit. Si les deux archers sont en position de tir, ils peuvent tirer leur première flèche en même temps.

Les paysans et le cousin

Les pions paysans restent immobiles pendant toute la partie (ils sont terrifiés), sauf celui qui a été choisi comme cousin de l'oncle Gobin. Une fois réveillé, il se joindra aux amis de l'archer après avoir expliqué en détail la disposition de tous les personnages présents sur la carte (le joueur archer acquiert immédiatement la possibilité de vérifier l'identité de tous les personnages endormis — qui continuent de dormir — et les pions Edith et Léopold sont placés dans la pièce choisie au départ). Les pions paysans, à part justement le cousin, ne bloquent pas les mouvements des autres personnages.

Edith et Léopold

Le joueur chevalier peut déplacer Edith pendant sa phase de jeu tant qu'il y a un homme d'armes adjacent à sa fiancée. Le joueur archer peut déplacer et faire combattre Edith (n'oubliez pas sa force de caractère...) si son amant se trouve dans un rayon de trois cases de l'endroit où elle se trouve. Le brave Léopold fait tout ce que sa maîtresse lui dit de faire et la suit dans tous ses mouvements.

Conditions de victoire

Le joueur chevalier gagne la partie s'il garde Edith sous son contrôle. Le joueur archer l'emporte si Edith réussit à s'enfuir avec son amant (sortie de la carte). Si Edith meurt, les deux joueurs ont perdu.

Duccio Vitale

Consultez les Anciens...

20 - Dragon Quest - Friedland
21 - Légendes - Squad Leader - Gulf Strike
22 - Ambush - Elfquest
23 - La Nuit de Wormezza (scénario Solo) - Cry Havoc & Siège
24 - 13 JdR d'Heroïc Fantasy au banc d'essai - La Guerre Navale de 43 à 83
25 - Super Heros - Mega - Cold War
26 - Empire : du galactique... au 15 mm - Battles for the Ardennes
27 - SPECIAL SCENARIOS
28 - Alesia - Maléfices - Middle Earth
29 - James Bond - Crusader - La Courtisane (classe de personnage)
30 - Le premier "Bâtisses & Artifices" - Index wargames - Third World War
31 - Air Force - Fall of France - Dessine-moi un monstre

32 - Initiation : D & D ou l'Œil Noir - Rêve de Dragon - Air Force - Junta
33 - La Compagnie des Glaces - Railway Rivals - Wellington's Victory
34 - SPECIAL SCENARIOS - R.O.L.E. (le plus petit JdR)
35 - LAELITH, la ville mystique
36 - Objectif Berlin - Laelith (le cloaque) - Avant Charlemagne
37 - Turenne 1674 - Profession : Maître de Donjon - Les jeux Reagan
38 - Tank Leader - Runequest - Warhammer Fantasy Replay
39 - Chill - Stormbringer
40 - F.A.R. 90 - Éditer son jeu de rôle

35 Laelith ville médiévale, ses quartiers, ses habitants, plus une grande carte en couleurs, et son scénario AD & D.

41 SPÉCIAL DONJONS & DRAGONS : article, interview, 2 modules AD & D niveau 8-10 et 1-3. Bâtisses : les bateaux - Jeu en encart 1812 - Scénario Cthulhu - The Twilight War - The Civil War - Aachen - Figurines Napoléoniennes + scénario Les Aigles - Les wargames en aveugle.

42 LES SIX PROVINCES DE LAELITH.- Scénarios : AD & D + Maléfices + Aventure solo - Série Europa : Portrait de famille - Central America - Raid on St-Nazaire - Profession Gardien des Arcanes - Figurines Napoléoniennes (suite).

43 WARGAMES : JOUEZ PLUS SOUVENT. Patton's Best. Figurines : le 15 mm. Critiques JdR : Runequest + scénario. Scénarios : AD & D niv. 3-4, Rêve de Dragon Championnat de wargame 88.

44 NOUVELLE FORMULE (108 pages, encart scénario détachable). Critiques : Star Wars, le jeu de rôle, Blood Baowl, Civilization. Aides de jeu science fiction, poster : le StarCrasher. Dossier Wargame : les hélicos. Le plan de bataille. Figurines 15 mm (suite et fin). Scénarios : Star Wars, Empire Galactique, AD & D niv. 5-6, solo Paranoïa.

45 LA VALLÉE DES ROIS (JdR) : Essai, aide de jeu et scénario. Dossier wargame : LA FLOTTE AMÉRICAINE, combat naval moderne. Fury of Dracula, Guillotine. Figurine : le 25 mm plastique, Guet Apens. JdR : les nécropoles, une vaisseau pirate de l'espace. Scénarios JdR et wargame : Paranoïa, Cthulhu, AD & D niv. 3, Chill, Guet Apens, ASL, Cry Havoc.

46 EMPIRES & DYNASTIES, et ANIMONDE : Essai, aide de jeu et scénario. Dossier : L'art de la guerre à la Renaissance. Théorie et analyse du wargame. Les formations Empire. Aide de jeu Runequest. MAI 68, SUPREMACY. Scénarios AD & D niv. 6, JRTM, Cthulhu SF, Runequest. Jeu en encart : 1940.

47 JAMES BOND, LE JEU DE RÔLE, et TRAUMA : essais, aides de jeu et scénarios. Dossier wargame : LA GUERRE DANS LE GOLFE PERSIQUE. Full Metal Planète, Britannia. Universom. Scénarios : Table Ronde, Stombringer, Maléfices, Warhammer. Jeu en encart : Sentiers Obscurs.

48 Pamphlet : QUI VEUT LA PEAU DU JEU DE RÔLE ? Dossiers wargame : LA GUERRE AERIENNE. Aide de jeu : Les éclaireurs pour Star Wars. Essais : HAWKMOON, MARVEL SUPER HÉROS, MegaTraveller, DuelMaster, Fief (télématique). Scénarios ; AD & D niv. 5, 2 JRTM, HawkMoon, Marvel Super Héros.

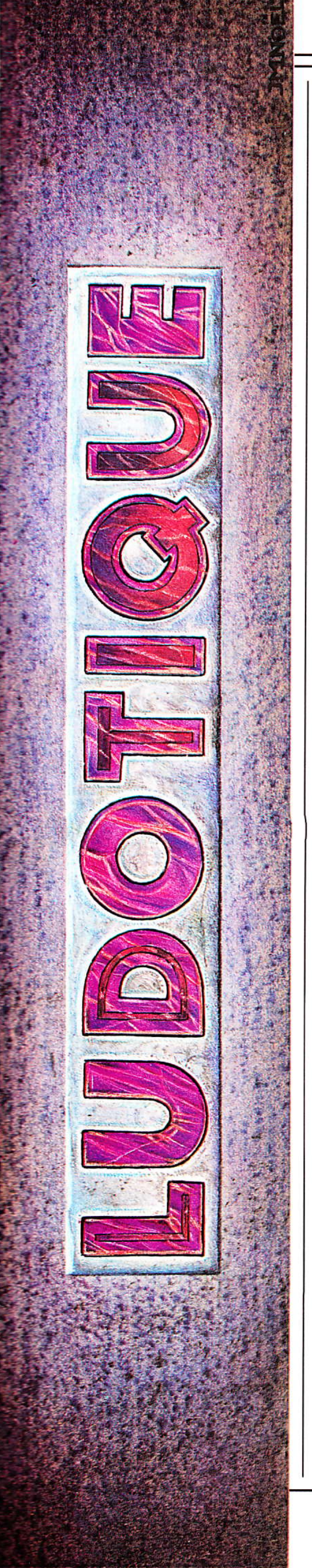
49 MULTIMONDES - SPACE MASTER - CYBERPUNK - AMBRE - Sur un plateau : L'AN MIL. Wargames : The Great Patriotic War, trois wargames espagnols + scénarios Les Aigles, Tank Leader, Figurines Guerre de cent ans. Bâtisses : Les châteaux forts. Figurines : quelles règles choisir? Championnat de wargames : carte Caspara 1812. Scénarios : AD&D niv. 6, James Bond, Runequest.

50 - EXCLUSIF! AD&D 2e édition - Ghôrghôr Bey - Extrait de la BD : Le Signe des Ténèbres - TOP SECRET - GURPS - WHOG SHROG (critique + scén.) - Profession : Gardien des Rêves - Bâtisses & Artifices : le Château Fort - DOSSIER ASIE : Shogun, Warlords, Samuraï, Tokyo Express, Vietnam, Devine : Monstres orientaux (la campagne + tactiques opérationnelles) - Figurines : Armées Asiatiques. Scénarios : AD&D niv. 3, Bushido niv. 3, Multimondes, Cthulhu Now.

51 - HURLEMENTS, ATHANOR : critique, aide de jeu, scénario. Portrait de famille : BATTLETECH - DARKSWORD. Sur un plateau : The Hunt for Red October et Red Strom Rising. Figurines : Comment peindre rapidement une armée. DOSSIER ASIE : Davine (objets magiques orientaux), Midway, Flat Top, Victory in the Pacific, Pacific War, Korean War, etc. Scénarios : Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, AD & D niv. 1/2, Hawkmoon, les Aigles, Croisades.

52 - LES DIVISIONS DE L'OMBRE, AUX ARMES, CITOYENS : critique, aide de jeu, scénario. Profession : semi-réaliste - le maquillage pour Grandeur-Natures - LAELITH : temples, théologies, plans. Article 104 : le jeu des manifestations - Scén. JdR : AD&D, Runequest, Star Wars et Warhammer. WARGAMES : Dossier Napoléonien.

53 - SPACE 1889 : critique, aide de jeu, scénario. Mini-dossier : AD&D1 à 2 - Interview de Gary Gygax - Profession : Maître du futur antérieur - LES GNOBELAINS DE GOFERFINKER : Devine, Bâtisses & Artifices et Géographie - Sur un plateau : Axies and Allies - Scén. JdR : Rêve de Dragon, Stormbriger, James Bond, AD&D niv. 3 - WARGAMES : dossier Guerre de Sécession.



POOL OF RADIANCE

Après le médiocre *Heroes of the Lance*, SSI se devait de sortir un logiciel à la hauteur du label prestigieux qu'est AD&D. En effet, quelle que soit l'opinion de chacun sur ce jeu, il n'en reste pas moins le premier et le plus joué dans le monde, encore de nos jours. Il est un modèle, une référence incontournable et pour certains une mine d'or. *Pool of Radiance* est ce logiciel. Sorti voici plusieurs mois déjà, une éternité en informatique de loisir, il est passé presque inaperçu dans nos contrées puisque réservé aux seuls possesseurs de PC ou de Commodore 64 [1]. Mais bientôt (et peut-être même avant que vous lisiez ces lignes) il sera disponible sur Atari ST et donc voué à une distribution et une notoriété plus larges...

Plantons tout d'abord le décor

L'action se déroule dans les Royaumes Oubliés (*Forgotten Realms*) autour de la Moonsea. Le but de l'équipe d'aventuriers conduite par le joueur est de libérer une cité, Phlan, de l'emprise du Mal. A l'arrivée des héros, un seul quartier est encore contrôlé par les humains, le reste de la ville et la région alentour étant aux mains de monstres divers obéissant à un maître unique, Tyranthraxus, le «Boss». Ce dernier tire, semble t-il, sa puissance d'une fontaine magique, la fameuse pool of radiance. Les aventuriers vont devoir jouer les fées du logis avec le secret espoir de trouver ladite fontaine (le cadeau Bonux).



Le matériel du jeu: la documentation, la règle et la fameuse roue de codage.

Un vaste programme au propre comme au figuré...

En effet, *Pool*... se présente comme un énorme logiciel de 1,6 Mo à installer sur disque dur ou à la rigueur sur disquettes. Quant à la version Atari elle devrait se présenter en au moins trois disquettes double face. Difficile de l'envisager en simple face, mais on ne sait jamais...

Le jeu en lui-même ressemble à n'importe quel *Bard's Tale* auquel viendrait se greffer un programme graphique de combat très bien léché. C'est la principale innovation du jeu et son point fort. Imaginez que votre équipe soit confrontée à cinquante orques, deux trolls, un ettin et une myriade de goblins. Eh bien, ils sont tous venus, ils sont tous là! Chaque genre de monstre a son propre sprite [2], chaque sprite agit à son rang d'initiative, chaque sprite est animé pour visualiser le coup porté. Les épées s'abattent, les flèches fusent, les pierres volent, les mâchoires claquent...

Le programme respecte à la lettre les préceptes du Livre saint 1ère édition, les tenants du culte y ont veillé. Pourtant, quelques éléments de la 2e édition s'y sont glissés, comme les dommages plus importants sur un coup critique.

Les combats sont l'essence du jeu et consomment la majeure partie du temps que vous passez devant votre écran. Pour arriver au bout de votre quête il vous faudra beaucoup de ténacité (après cent cinquante heures j'entrevois à peine la fin) dont plus de la moitié, voire les trois quarts passés à tailler en pièces des dizaines de kobolds, de trolls qui bien sûr se régénèrent, et même des géants (ça c'est vers le début de la fin). A noter pour la petite histoire qu'avant chaque combat la race des monstres, s'il n'y en a qu'une seule, est identifiée par une icône animée qui est l'exacte reproduction des dessins des Monster Manuals. La Wight n'en devient que plus impressionnante encore...

Hormis les combats, l'aventure consiste à explorer méthodiquement des quartiers de la ville et de la région environnante. En intérieur, vous déambulez dans des couloirs et des salles vues en 3D. Ici le parallèle avec *Bard's Tale* n'en est que plus flagrant. En extérieur, vous vous déplacez sur une carte dont seule une petite partie est visible dans la fenêtre.

Les points d'expérience nécessaires à l'évolution des personnages ont trois origines: les combats, les pillages et les récompenses du Conseil de Phlan. Ce Conseil donne aux héros des missions à remplir de difficulté croissante, difficulté au niveau des combats et dans une plus faible proportion du jeu de rôle en lui-même, c'est-à-dire l'interaction avec les PNJ. Le scénario de *Pool*... n'étant qu'une suite de missions, il en devient forcément dirigiste. La seule latitude laissée au joueur est l'ordre dans lequel il entreprend les missions. Débarrassés de tous problèmes métaphysiques, les héros se laissent guider par le Conseil, envoyant leur compte d'âmes à Arioch, glanant renseignements et indices et devenant de plus en plus forts afin de défier et de vaincre Tyranthraxus lui-même.

Pool of Radiance se présente comme une introduction, une initiation à *AD&D* sur micro. Les purs choix de jeu de rôle proposés au joueur ne peuvent dérouter que des néophytes. Là ne se situe pas la difficulté majeure du jeu ni même sa subtilité. C'est le côté technique de *AD&D* qui prime. Quels sorts vais-je mémoriser? Sur quel adversaire vais-je concentrer mes attaques? Où placer ma boule de feu pour ne pas me faire griller les moustaches? Etc. Ce n'est pas nouveau, *Pool of Radiance* a le même problème que tous les logiciels du genre.



Yarash vient d'être vaincu mais l'aventure est loin d'être terminée...

Chaque personnage débute au 1er niveau et peut monter au maximum jusqu'au 6e niveau pour les magiciens et clercs, 8e pour les guerriers et 9e pour les voleurs. Il n'y a ni druides, ni rangers, ni paladins, ni assassins, ni bardes, ni illusionnistes. De même les humains ne peuvent pas être bi-classés. Certaines de ces possibilités sont intégrées à la suite de *Pool of Radiance*, Curse of the Azure Bonds également disponible sur PC et dont nous vous reparlerons bientôt. Lors de la création des personnages, six au maximum, vous choisissez race, alignement et classe, l'ordinateur «tire» les caractéristiques en respectant les limitations imposées par la race et la classe du personnage. Une commande permet de relancer les caractéristiques et une autre de les modifier à sa guise. Le nom du personnage trouvé, il ne reste plus qu'à créer son sprite de combat en choisissant sa taille, sa coiffure, les armes portées et la couleur de chaque partie du corps. Cette phase, longue et répétitive, peut apparaître de pure coquetterie mais elle permet de visualiser chaque personnage en un coup d'œil lors des combats et de le personnaliser, exactement comme il le serait par une figurine sur une table de jeu. Ce sprite peut être modifié lors de chaque repos que vous octroyez à votre équipe.

Ces périodes de repos sont un des problèmes du jeu. Il n'y a pas de notion de temps limité. Si vous ne faites pas une mission, personne ne le fera à votre place et les monstres vous attendent tranquillement. Dès lors on prend son temps, mais cela n'est pas encore trop grave. Le plus gênant pour le réalisme de l'aventure est que l'on peut dormir n'importe où, même sous les remparts d'un château que l'on assiège...

Un autre regret que je formulerai concerne l'ergonomie générale du jeu. La gestion des sorts et des personnages est lourde, le programme vous éjecte quand votre équipe se fait massacrer, ce qui vous oblige à recharger le programme et il est impossible de charger une autre partie en cours de jeu.
Pool of Radiance est le premier d'une série de logiciels. Certes il n'est ni parfait ni complet mais il faut avoir confiance dans l'avenir et ce que j'ai vu de *Curse of the Azure Bonds* ne fait que renforcer cette opinion. Il fallait bien commencer...

NB: *Pool of Radiance* fait l'objet d'une adaptation en module TSR sous le nom *Ruins of Adventure*. SSI commercialise un clue book donnant tous les plans et la solution du jeu.
Autre NB: *Pool...* recèle une erreur de scénario. Le joueur peut rencontrer un dragon d'argent qui l'envoie chercher une bouteille du même métal. Cette bouteille existe mais elle n'est pas en argent, elle est en bronze (brass).

1) Les photos d'écran présentées ici sont celles de la version PC configurée en EGA.
2) sprite: « lutin» en français. Petite forme animée.

Edité par SSI.



Chaque combattant possède son sprite agissant à son tour de jeu.

Pierre Lejoyeux

WATERLOO

Quoi? Encore? «Oui, mais cette fois, c'est un progrès». Ah bon... Les concepteurs de wargame sur ordinateur ont enfin compris que l'hexagone n'est pas sacro-saint. Encore un petit effort de convivialité et on y sera...
Et aïe donc, gaillardement, Napoléon pointe à nouveau sa petite taille, son teint olivâtre et ses maux d'estomac dans nos ordinateurs. Evidemment, il n'était pas question outre-Manche de traiter quoi que ce soit d'autre que la bataille de Waterloo, celle qui a donné son nom à une gare et à un coucher de soleil immortalisé par les Kinks. Soyons justes et magnanimes, les concepteurs de *Waterloo* (le logiciel) ont déjà sorti il y a quelques mois une bataille de Borodino, coup d'essai noble, démontrant parfaitement leur bonne foi vis-à-vis de l'Empereur.

First blood

Ne rentrons pas dans un exposé long, fastidieux et insultant à votre égard, sur la bataille elle-même. Citons seulement un historien (j'ai oublié son nom): «Waterloo, c'est la bataille des nuls contre les mauvais». La plus célèbre bataille de l'histoire du Royaume-Uni n'est pas un miracle tactique, une succession de brillantes manœuvres, mais un choc frontal suivi d'un massacre innommable. On eût pu trouver Friedland autrement plus passionnant. Ou Leipzig... Ou Champaubert... Mais bon, les Habits Rouges n'y étaient pas.

Tout commence par un sympathique avertissement du style «les-historiens-français-n'ont-jamais-compris-pourquoi-Napo-avait-perdu-Waterloo». Merci pour notre historiographie. Ne généralisons pas S.V.P, et passons sur ce petit incident diplomatique. Car la vue qui s'offre après chargement est splendide. On se dit: «Voilà un champ de bataille digne de ce nom, en trois dimensions, vision réelle, collines verdoyantes couvertes de troupes rougeoyantes». Pas de doute, c'est visuellement sympa. Les bâtiments ont l'air de ce qu'ils sont, et les fils de fer chers à *UMS* (Universal Military Simulator, un autre logiciel de wargame) sont remplis heureusement de moutonnements subjectifs en fausse ombre. Joli, vraiment.



Le centre français vu de la Haie-Sainte.

Révolutionnaire?

Quand on veut déchiffrer le tableau idyllique, ça se complique un peu. D'abord, parce qu'un panneau gris obstiné vient s'afficher en bas de l'écran en permanence pour répondre à vos interrogations, ce qui vous empêche de voir en-dessous. Cliquer dessus le fait disparaître, mais alors, plus moyen d'avoir d'infos... Déterminer la position des troupes sur le champ de bataille est bien plus difficile. Les symboles couleur utilisés sont peu clairs, on eût presque préféré la codification O.T.A.N. habituelle. Un conseil, notez soigneusement les positions de chaque division sur un plan, car la carte fournie avec le logiciel est plutôt sommaire... Se promener sur le champ de bataille est un jeu d'enfant, il suffit de dire où l'on veut aller, par exemple, «un mile à l'est de La Belle Alliance». Hop! L'image se recompose, toujours aussi peu lisible, mais si jolie. Cliquons à tours de doigt sur la souris et identifions. Il y a du boulot, surtout que si nos historiens sont très bêtes, les responsables de saisie anglais, eux, ne sont point trop respectueux de la toponymie. Et comme le système de commande est dit «à analyseur de syntaxe», vos données exactes historiquement se transforment en fautes d'orthographe refusées par l'ordinateur. Votre serviteur s'obstina longtemps par exemple à taper «La Haie-Sainte», comme tout un chacun, avant de s'apercevoir que ledit lieu était écrit «La-Haie-Saint» dans le programme et que l'informatique a toujours raison. Donc, si le programme n'accepte pas vos ordres, vérifiez sur la carte ou le manuel que votre manière d'épeler correspond bien à celle de PSS.

Des ordres? Désordre?

Le grand progrès de Waterloo, plus qu'une pseudo-vision réelle de la bataille, est un système remarquable de transmission des ordres. Cette fois, on n'a jamais autant approché la réalité historique, en exploitant les possibilités d'un ordinateur. Plus question de déplacer des petits pions, comme de vulgaires duvets. Chaque ordre transmis passe par une estafette, puis par le commandant de Corps, puis le divisionnaire, avant d'être enfin exécuté. Soit une heure de battement entre ordre et début de la manœuvre! Plus question de faire des conneries, pour voir. Le contre-ordre est interdit. Souvenez-vous, Blücher n'est pas loin... Comme Fabrice à Waterloo (justement), vous serez vite perdu si vous ne notez pas scrupuleusement les ordres donnés, et aussi les réponses des généraux. Bref, il est bon d'avoir un plan de bataille et du papier à portée de main. Certains trouveront que c'est un peu un comble avec un ordinateur.
Après une partie ou deux, vous apprécierez en *Waterloo*, malgré tous ses défauts, une direction intéressante offerte au wargame micro. Il ne vous restera plus alors qu'à venger l'Empereur. Ce qui n'est pas impossible!

Pierre Grumberg

Edité par PSS/Mirrorsoft et diffusé par Ubi Soft.

FULL METAL PLANETE

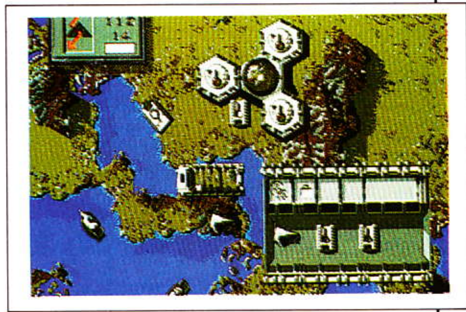
Dernière minute... Plus besoin d'être quatre pour faire une partie de Full Metal Planète. L'ordinateur peut remplacer un, deux, trois joueurs ou même jouer seul. Créé par Hi-Tech pour Infogramme, ce logiciel entre dans la catégorie rare des adaptations tout à fait réussies de jeux existants. Les aficionados n'auront pas à crier à la trahison, et apprécieront sans doute les petits plus, comme la possibilité de visualiser sa couverture



de feu. Les visualisations sont pratiques et la planète aussi belle que sur papier.
Pour la tenue de route du logiciel, on en reparle dans le prochain numéro...

Joe Casus

Conçu par Hi-Tech et édité par Infogramme d'après le jeu de Ludodélire.



Un des mérites du logiciel est d'avoir trouvé les bons compromis d'échelles d'affichage. Si la vue partielle est la plus agréable à utiliser pour les déplacements et manœuvres, la carte générale permet encore d'identifier les types de pièces et offre des fonctions propres à emballer le joueur du Full Metal traditionnel.

•••• Petites Annonces ••••

CLUBS

— **Club de Jeux à la MJC Point du Jour.** Tous les lundi de 18h30 à 23h. ADD, Star Wars, wargames... - 1 rue du Général Malleterre - **75016 Paris.**

— Cherche **clubs dans la région de Versailles**. Tél: (1) 30.21.77.29. Demander Didier.

— **Le Gnoll Futé** vient d'ouvrir ses portes à **Auxerre**. Venez vite nous rejoindre. Renseignements: Olivier au (16) 86.46.43.98.

— **Le club Vents Noirs, Feux et Acier** annonce sa création à **Marseille**. Contacter Philippe Bliek au (16) 91.77.06.66 ou Fabien au (16) 91.25.56.49.

— **Le Durbatuluk** club de jeux de simulation vous attend à **Tresses** (JdR, figurines, JdPlateau, wargames). Contacter Eric au (16) 56.86.88.82.

— **Le club Facteur Temps** recherche mercenaires humanoïdes de + de 15 années terrestres pour conquête de nouveaux univers. Tél: (16) 68.63.19.16.

— **Le Sanctuaire du maître** est créé avec son zine **No man's Land**. Demander Gaël au (16) 54.92.96.58.

PARTENAIRES

— Cherche partenaires 12-15 ans pour **WFRP, Star Wars, JB007**. Contacter après 18h au (1) 47.83.81.82.

— Cherche partenaires 20 ans mini, avec ou sans expérience pour **campagnes complètes régulières de D&D**. Tél: (16) 89.56.48.89.

— Cherche partenaires à **Grenoble pour wargames**. Appeler Salvatore au (16) 76.40.02.51. à bientôt.

— Cherche joueurs **wargames (n'importe quels types)** sur **Beauvais et alentours.** Téléphoner au (16) 44.05.13.83. Demander Jean-Baptiste.

—**Ohe du Saumurois** je cherche partners pour **JdR, WG**. Laurent au (16) 41.67.22.05.

— Recherche à tout prix joueurs ou joueuses de **Trauma ou l'Oeil Noir** (surtout sérieux/ses) dans la **région havraise.** Tél: (16) 35.47.80.76.

— MJ sérieux cherche joueurs motivés **ts JdR/wg. Bushido, Légendes, Star Wars, Trois Mousquetaires. Maisons-Alfort (94)/Paris**. Tél: (1) 49.77.22.68.

— Cherche MJ (14-15 ans) **JRTM, Oeil Noir, PAranoïa, DD, ADD, Rêve de Dragon, AdC, RQ**. Tél: (16) 46.23.04.77. Olivier à **St Sulpice de Royan (17200)**.

— Cherche partenaires pour **AD&D ou Athanor + autres jeux de rôle**. Demander Aymeric à **Paris** au (1) 47.34.09.42.

— Cherche partenaires **pour échanges stratégies à FMP**. Johann Brémaud. Tél: (16) 41.52.74.99. **(49300 Cholet)**. Après 18h.

— Cherche partenaires dans la **région d'Ancenis pour tout JdR.** Contacter Denis après 19h au (16) 40.83.95.15. (49270).

— Cherche tte personne intéressée par **wargame ou jeux de plateau sur Chalons/Marne.** Contacter Alain au (16) 26.64.54.58.

— Cherche partenaire pour **JdR AD&D, Cthulhu** etc. Tél: (19) 041/62.95.77. après 18h. Demander Jean-Yves. (Barchon à 11 km de Liège). **Belgique.**

— Cherche PJ 12-15 dingues de **JdR** pour parties effrénées pour beaucoup de jeux. Olivier au (16) 22.92.12.02. **(80000 Amiens)** après 19h.

— Couple cherche joueurs/joueuses même débutants pour **campagne de longue haleine AD&D. Banlieue sud**. Tél: (1) 69.81.93.18. de 18h à 23h.

— A nous les Glôbos. Trop de paladins pour nous seuls. **La C.R.E.V.E. vous attend!** T. Crausaz - ch. Boissonnet 46 - 1010 **Lausanne/Suisse.**

— Recherchons joueurs(euses) pour **JRTM et Rolemaster** + 17 ans. Tél: (16) 91.47.59.79. Demander Yannick après 19h. **(13005 Marseille)**.

— Cherche joueurs **JdR et wg** + 18 ans région **Angoulême.** Demander Olivier au (16) 45.78.08.12. (16300 Barbezieux).

— Cherche joueurs pour **WRPG et JRTM.** Guedj Olivier - 6 rue des Deux Communes - **94300 Vincennes**. Tél: (1) 43.65.04.12.

— Cherche **coaches en région parisienne**. Env. nom, adresse, nom d'équipe à Jérome Audignon - 40 rue de la Renardière - **93100 Montreuil**. Tél: (1) 45.28.95.67.

ECHANGE

— Ech/vds **Ambush + Move Out contre Pacific War ou Empire in Arms**. Demander Christophe au (16) 44.25.57.28.

— Ech. les **Maîtres des Dragons contre U1 ou U2 pour AD&D**. Contacter Vincent Bianchi - 22 rue Romain Rolland - **59282 Douchy**. (frais payés).

— Vds ou éch. contre **ASL ou Beyond Valor: Aegan Strike, Gettysburg 200 F. + Air Force, Flight Leader, Siège, Croisade 120 F.** Didier au (1) 49.77.22.68.

— Ech. **Oeil Noir 1 et 3 + 6 scénarios contre Rêve de Dragon**. Benoît au (16) 91.82.06.48.

— Echange **Hawkmoon contre Star Wars Bases + Source Book (en français).** Contacter Grégory Gaveriaux - 106 av. Montjovis - **87100 Limoges.**

— Ech. **mod. + ext. Star Trek contre autres mod. Star Trek**. Envoie liste contre envel. timbrée. J-L. Cosson - 28 rue de Bouleux - **60180 Nogent sur Oise.**

— Agent secret à la retraite éch. **JB007 + Dr No contre Warhammer JDRF**. Contacter Benoit après 18h au (1) 39.91.48.43.

DIVERS

— **Le N°2 de Magister est paru!** Nouveau perso pour S.W. Commandez-le à la Guilde des Maîtres - 6 rue du petit Vallot - **60350 Jaulzy.**

— **Kiwi le minitel RTC passionné de JdR vous attend!** Entre 10-24h, composez le (16) 86.59.08.48. (puis con' fin). A bientôt sur Kiwi!

— **Le Nain Impérial** rech. désesp. **le mage Dumouz et le nain Weden** au **3615 Casus** (Bal Imperial Dwarf) ou au (16) 77.31.47.10. **(42400 St Chamond).**

— Ferais **illustrations N&B ou couleurs pour fanzines ou autres...** Ecrire à Marmier Didier - 16 rue du Pasteur Cadier - **64000 Pau.**

— Peins **toutes figurines**, travail de précision à partir de 15 F. Demandez Thierry au (16) 84.82.41.64.

— Je peins vos **figurines prix raisonnable**. Demandez au (1) 43.70.95.01. le mardi tte la journée et le vendredi de 18h à 20h.

— Cherche **joueurs Europa** pour échange scénarios et créer association. Edmond De Sroux - St Gilles - **13610 Puy Ste Reparade**. Tél: (16) 42.61.81.30.

— **Sofilege Zine Micro Anticonformiste N°2 Spécial JdR 32P.** 20 F. Abon. 6 n° 100 F. Dominique Poulain - 17 rue Gramme - **75015 Paris.**

ACHAT

— Ach. **wargames originaux.** Breat - 32 rue Paul Bert - **42000 St Etienne**. Tél. (bur) (16) 77.79.48.79.

— Ach. bon état **Starship Troopers (A.H.) vends plusieurs wargames et JdR**. Thierry Fene - 11 cité Anatole France - **94550 Chevilly-Larue.**

— Achète **China War (SPI)**, cherche **feuille de perso DC Heroes**. Tél: (16)-98.44.08.69. après 19h30.

— Achète **la première version du Deities & Demi-Gods (Pantheon de Cthulhu) pour AD&D** BE. Appeler Nicolas au (1) 47.81.53.84. après 19h.

— Achète **compléments pour JRTM**. Tél: (1) 43.26.88.37. **(75005)**. Demander Guillaume. PS: Urgent!

— Achète **Genertela pour RQ à moins de 199 F. Urgent vds Panzerblitz BE + Chainsaw Warrior 200 F.** Grégory au (1) 46.64.94.06.

— Achète **inédits de Tolkien et Lovecraft (Necronomicon?) et fig. War In Middle Earth.** Carole Duguy - Bel-Ego St Mars du Desert - **44850 Ligne.**

— Achète **L'Appel de Cthulhu** moins de 100 F. Tél: (1) 30.21.77.29. Demander Frank.

— Achète **MOA I + II 100 F. + Athanor, Multimondes, Technoguerrier, 110 F. chaque. + anciens CB 10 F.** Vds l. de S.F. G. Moucheroud - 1 rés. L'Orangerie - **78170 La Celle St Cloud.**

— Achète **Sauriens et Destriers pour C&S. Fgu. Ach. Land of The Rising Sun-Fgu.** Tél:(16) 35.73.76.99.

— Stop! Je recrute **figurines Citadel guerriers et nains du Chaos ainsi que des hommes bêtes**. Tél: (16) 51.35.06.48. après 18h.

— Achète **Court of Ardor + Umbar, Mod. Merp**. Prix à débattre. Tél: (16) 78.56.28.29. après 19h.

— Cherche **The First Book of The Astronomican**, n'importe quel état, en donne très bon prix. Christophe Marc au (16) 68.63.11.48.

— Cherche **CB 1 à 17 & Dragon Radieux 1 et 6 + CB 23** BE SVP. Olivier Terral - 4 rue Gauguin - **91450 Soisy sur Seine.**

— Achète le **Fiend Folio.** Demander Thierry au (16) 61.07.40.11. **Toulouse.** Vite!

— Urgent! Cherche l'**Unearthed Arcana pour AD&D.** Achète aussi **classes de perso pour AD&D**. Contacter Julien au (16) 29.23.07.33. **(88200)**. Urgent!

— Achète pour RQ2 **Borderlands, Nomad Gods. Dragon Pass (A.H.) Plunder, SoloQuest 1, 2 et 3.** Olivier Peeters - Chemin Birabens - **64121 Montardon.**

— Ach. **Runes, Info-Jeux (n°4), Graal (n°1).** Achat en dollars ou pièces de 5 centimes! Contactez Michel au (16) 80.41.38.47.

— Cherche **n°2 et 3 du Heraut Citadel.** Achète à 50 F. le numéro. Leroux Erwann - St Jean de Boiseau - **44640 Le Pellerin.** Tél: (16) 40.65.64.76.

— Achète **Manual of Planes Monster manual 2 Legend & Lores** BO à 110 F. Samuel au (16) 87.32.17.38. Lundi à vendredi après 18h. Merci.

— Cherche **Quirks ainsi que son extension.** Ecrire à Stéphane Soufflet - 10-12 rue St André - **76000 Rouen.**

— Ach. **Dune Duel Machiavelli Hawkmoon + écran Loco-Fantôme (CdG) et Bug-Eyed-Monsters.** Ecrire à J. Bianquis - 18 rue du Renard - **76000 Rouen.**

— Cherche **Ave Tenebrae** en BE prix entre 120 et 150 F. Ecrire à Mathieu Anquez - 6 place Gustave Toudouze - **75009 Paris.**

VENTE

— Vds **lot AF Dauntless Sturmovik**. TBE. Tél: (1) 42.64.54.01. après 20h.

— Vds **AdC + Sup. 2 + écran + Ombres de Yog-Sothoth + Masques de Nyarl. + Terreur venue des Etoiles.** Prix très int. Grégory au (16) 50.22.15.00. (week-end).

— Vds pour ADD: **Forgotten Realins + 2 scénarios DL1 DL2: Dragon Lance** 190 F. Tél: (16) 90.87.24.29. Demander Jérome (heures de repas).

— Vds **Galactica (Fasa). Demon (SPI). Lords of Creation (A.H.). Other Suns (FGU). Timeship (Yaq).** 100 F. chacun. Demander Jacques au (1) 39.54.03.65.

— Vds **31 Livres dont ...** BE 12 F. Contacter Jean-François à **Toulouse** au (16) 61.80.49.79. (en soirée).

_ Vds **modules Oeil Nair Base et Expert Acc. MJ Havena 95 F. pièce le tout 350 F. + scn. 20 F. pièce + Runequest 110 F.** Ts BE. Godefroy au (1) 47.51.91.30. **Rueil.**

— Vds **Supergang 100 F. Suprématie (servi 2 fois) 150 F. Yom Kippur 80 F.** Tél: (1) 40.35.47.52. Dépêchez-vous par Thor!

— Vds wargames pour débutants: **Fleurus, Stalingrad 50 F. chaque. Cry Havoc 90 F. ainsi que Rally 40 F.** Tél: (16) 31.44.74.04.

— Vds **Stormbringer + Aides de jeu + 8 scénarios 150 F. Démons & Magie 80 F. Chant des Enfers 80 F. Le tout 300 F.** Philippe au (1) 47.35.24.83.

— Vds **nombreux JdR + parfois sup de 50 à 100 F. ou éch. contre Genertela ou Monts en Arc-en-ciel.** Demander Anthony au (1) 34.14.63.74.

— Vds **4 Livres dont êtes le héros** 15 F. l'un. Contacter Tangui au (1) 34.85.93.30. après 18h.

— Vds **Whog Shrog + James Bond + Hawkmoon avec de nombreux suppléments ou aides de jeu pour chaque.** Demander Antoine au (1) 47.50.08.57.

— Vds **Multimondes 120 F. (BE) Chill (Base + ext + Vamp) 60 F l'un ou 150 F. le tout. Hawkmoon 140 F. Scn Maléfices n°1, 3, 6, 7, 10 45 F. l'un.** Julien au (1) 43.41.22.18. après 19h.

— Vds **Ambush** + traduc 240 F. très bon état. Ecrire à Pascal RIchard - 93 rue des Bouvreuils - **45590 Saint Cyr en Val.**

— Vds **Runequest 170 F. + Talisman + Livre dont vous... 10 F. pièce.** Demander Philippe au (1) 42.39.89.65.

— Vds **JRTM Rêve de Dragon Oeil Noir + accessoires + D&D Comp. + scénars. Ech. possibles. (Marvel)**. TBE. Tél: (16) 58.56.15.56. **(40100).**

— Vds **Bushido et DD Base** TBE 200 F. les 2 ou 100 F. l'un + **Junta** 80 F. Tél: (16) 78.31.53.33. après 18h30 demander Nicolas **(69330).**

— Vds **figurines: ogres, trolls, orcs, momies...** de 5 à 20 F. Pour liste & renseignements écrire à Bochaton - Peigney - **52200 Langres.**

— Vds **Multimondes TBE 150 F. Paranoïa (1) + Aigüe + écran 200 F.** (prix à débattre). Lionel au (16) 25.73.54.37. **(10000 Troyes).**

— Vds **Ranger (solo) neuf, voir CB n°47 p25: 220 F. James Bond 90 F. Athanor 140 F.** Contacter Olivier au (16) 97.25.29.15. **(56300 Pontivy).**

— Vds **2 boîtes fig. neuves 8 nains du Chaos 50 F. 8 guerriers héroïques 50 F.** Contacter Samuel au (1) 45.84.50.70.

— Vds **Oeil Noir 1, 2 et 3 + Livres-jeu 180 F. le tt ou éch. contre Guide Années Folles (AdC) ou Supermarina**. Tél: (16) 56.61.77.42. Alain.

— Vds **Livres dont vous êtes le héros** de 20 à 30 F. l'un BE. Appeler Louis au (1) 40.70.14.34.

— Vds **wargames** TBE liste sur demande. Albaina Jose - 147 rue de Clignancourt - **75018 Paris.** Tél: (1) 42.58.53.86.

— Vds **Superworld 150 F. JB007 50 F. DMG + Player + MM1 et 2: 200 F.!** Tél: (16) 48.73.34.32.

— **Star Wars JdR + Guide TBE 100 F. et autres JdR + scénars à 50% du prix.** Marc au (16) 38.30.63.61. ap. 18h.

— Vds **Star Wars 60 F. + RQ + Bushido 100 F. l'un plus Assault 100 F. tous vf.** Sacha au (16) 69.48.45.08.

— Vds **Oeil Noir boîtes 1-2-3 60 F. chaque + 4 scénarios 10 F. chaque le tout 200 F.** Tél: (1) 45.34.71.62. après 18h.

— Vds **Raid on St Nazaire** état neuf. Appeler Serge au (16) 78.46.17.60. **(69540 Irigny).**

— Vds **Cry Havoc + Siège + Okinawa** tous BE à 100 F. pièce. Gilles au (16) 72.35.64.23.

— Vds **Gulf Strike 2nd neuf 320 F. + Stormbringer + D&M 200 F. + Démons 40 F.** Frédéric au (1) 48.66.79.53.

— Vds **Runequest vf + le Maître des Runes + Les Monts Arc-en-ciel...** le tout à 250 F. BE. Tél: (16) 46.87.49.62. Merci d'avance.

— Vds **Marvel Sup. Heros (vf) + Cthulhu + Baston + Roma 100 F. l'un Pièges Grimtoth 50 F. ou éch. contre supplément Cyberpunk**. Phil. au (16) 50.53.54.10. (74400).

— Vds **SQ Leader 150 F. Cross Iron 100 F. Crescendo 150 F. GI 200 F. Battle Hymn. 150 F.** Mr Roux - 314 r Marcel Belot - **45160 Olivet.**

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)

A retourner à CASUS BELLI - Services petites annonces - 5 rue de la Baume - 75008 PARIS

Ecrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

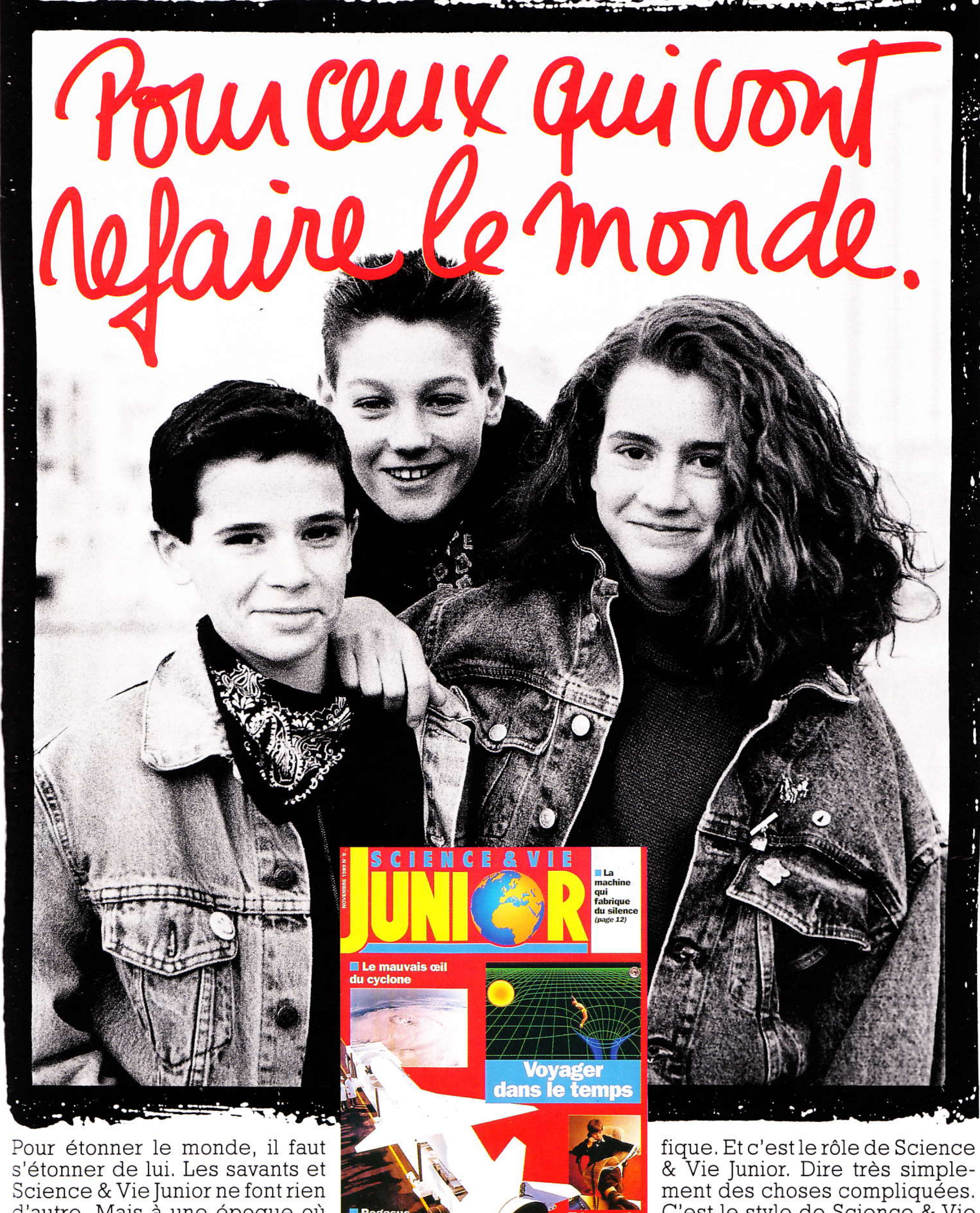
Casus Belli n°54 - Parution n°55 février. Date limite 2 janvier.

Etes-vous abonné ☐ NON ☐ OUI (joignez votre étiquette)

CLASSEMENT

☐ Vente ☐ Achat ☐ Echange

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers



Pour étonner le monde, il faut s'étonner de lui. Les savants et Science & Vie Junior ne font rien d'autre. Mais à une époque où les satellites se marchent sur les antennes pour déverser l'information, où chaque mois voit sa moisson de découvertes, il faut un flair de chercheur d'or pour trier les pépites. Sans parler de la traduction nécessaire des jargons de la Babel scientifique. Et c'est le rôle de Science & Vie Junior. Dire très simplement des choses compliquées. C'est le style de Science & Vie Junior. Les dire avec des photos spectaculaires, les expliquer avec rigueur mais sans se prendre au sérieux, c'est l'esprit de Science & Vie Junior. Quand on est junior, c'est toujours le moment de découvrir, mais ce n'est jamais celui de s'ennuyer.

LE HERAUT CITADEL

revue à périodicité irrégulière

WARHAMMER BATTLE
Créatures, machines & Démons

ADEPTUS TITANICUS
Titans Impériaux & Eldars

PEINTURES des FIGURINES

L'IMPÉRIUM
Histoire & organisation

SPACE HULK
Règles aditionnelles

La 7 ème MISSIO



N°6

N° ISNN 0299.30.66

50 F